高等学校计算机基础教育规划教材

网站开发与设计教程

赵元媛 主 编

清华大学出版社

高等学校计算机基础教育规划教材

网站开发与设计教程

赵元媛　主编
赵元媛　张　毅
耿　直　但小岗　杨　琼　编著

清 华 大 学 出 版 社
北　京

内 容 简 介

本书全面系统地介绍了网站开发与制作的相关知识。全书共13章,分成3个部分的内容,第1～4章是网站建设基础部分,介绍了网站的基础知识以及相关的HTML、CSS和JavaScript语言基础;第5～11章是网页设计制作部分,介绍了网站开发与制作工具Dreamweaver 8.0的基础知识和基本操作;第12章和第13章是动态网站开发部分,介绍了动态网站开发所需具备的基础知识以及利用Dreamweaver 8.0开发动态网站的相关操作。

本书语言通俗易懂,内容全面,图文并茂,理论与实践相结合,可作为普通高校计算机专业专科和非计算机专业本科学生的网站开发与设计课程教材,也可供网站开发的初学者阅读。

图书在版编目(CIP)数据

网站开发与设计教程/赵元媛主编. —北京:清华大学出版社,2011.3
(高等学校计算机基础教育规划教材)
ISBN 978-7-302-24583-4

Ⅰ.①网…　Ⅱ.①赵…　Ⅲ.①网站—开发—高等学校—教材 ②主页制作—程序设计—高等学校—教材　Ⅳ.①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第010145号

责任编辑: 袁勤勇　张为民
责任校对: 时翠兰
责任印制: 孟凡玉

出版发行: 清华大学出版社　　**地　址:** 北京清华大学学研大厦A座
http://www.tup.com.cn　　**邮　编:** 100084
社 总 机: 010-62770175　　**邮　购:** 010-62786544
投稿与读者服务: 010-62795954,jsjjc@tup.tsinghua.edu.cn
质 量 反 馈: 010-62772015,zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者: 北京富博印刷有限公司
装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂
经　销: 全国新华书店
开　本: 185×260　　**印　张:** 19　　**字　数:** 436千字
版　次: 2011年3月第1版　　**印　次:** 2011年3月第1次印刷
印　数: 1～3000
定　价: 28.00元

产品编号:037958-01

前言

随着 Internet 的快速发展和不断普及，网站成了传播信息最有效的平台，给我们的学习和工作带来了非常深刻的影响。网站开发与设计也成为了一门新兴的学科，越来越多的高等院校的多个专业都开设了相关课程，作者利用多年积累的教学经验和网站开发的实践经验，着手编写了这本适合高等院校、高等职业技术学院使用的应用性教材。

1. 本书内容介绍

本书共分为 13 章，包含 3 个部分的内容，其中第 1 章 网站开发基础、第 2 章 HTML 语言基础、第 3 章 CSS 语言基础和第 4 章 JavaScript 语言基础是网站建设基础部分，介绍了网站的基础知识以及相关的 HTML、CSS 和 JavaScript 语言基础；第 5 章 认识 Dreamweaver 8.0、第 6 章 网页的排版布局、第 7 章 添加网页元素、第 8 章 使用模板和库、第 9 章 使用 CSS 样式表、第 10 章 创建网页特效和第 11 章 网站的测试与发布是网页设计制作部分，详细介绍了如何利用网站开发制作工具 Dreamweaver 8.0 进行网站建设的基础知识和基本操作；第 12 章 动态网站开发基础和第 13 章 使用 Dreamweaver 创建动态网站是动态网站开发部分，介绍了动态网站开发所需具备的基础知识以及利用 Dreamweaver 8.0 开发动态网站的相关操作。

2. 本书主要特色

（1）总结了多年积累的教学经验，内容章节组织合理。

（2）在网页设计制作部分采用了理论结合实践的方法，介绍了大量的实例操作帮助读者快速清晰地掌握各种操作。

（3）每章后面都有相应的习题，使读者能巩固所学知识并提高上机操作能力。

3. 本书适用对象

本书内容丰富，图文并茂，具有较强的可读性，实例通俗实用，具有良好的可操作性，可作为普通高校计算机专业专科和非计算机专业本科学生的网站开发与设计课程教材，也可供网站开发的初学者阅读。

本书由赵元媛拟定编写大纲及负责编写第 7、8、9、10、12、13 章，并统稿全书，张毅编写第 3、5、11 章，耿直编写第 1、2 章，但小岗编写第 4 章，杨琼编写第 6 章。本书在编写过程中参考了大量文献，在此对各文献的作者表示衷心的感谢！

由于作者水平有限，书中难免存在一些疏漏和错误，殷切希望同行专家和广大读者批评指正。

作　者

2010 年 8 月

目录

第1章

网站开发基础

随着 Internet 网络的发展,网络已逐渐成为人们生活的一部分,人们可以通过 Internet 获取各种想要的信息,查找各种资料,同时也可以将自己的资料和文献发布到网络上,实现资源共享。然而这些功能的实现都是采用网站作为用户接口的,那么要如何建立网站和制作网页呢?从现在开始,我们将进入到网站开发与设计的学习之旅。

本章学习要点:

- 网站开发相关术语
- 网页的构成元素
- 网站的开发流程
- 网页的开发制作工具

1.1 基础知识

为了更好地学习以后章节的内容,首先必须先了解和掌握一些与网站开发相关的基础知识。

1. WWW

WWW 或 3W 是 World Wide Web 的缩写,俗称万维网,是目前 Internet 上最受欢迎、最为流行的一种信息检索服务工具,它通过将位于全世界 Internet 上不同地点的相关数据信息有机地编织在一起,为用户提供了一种友好的信息查询接口,即用户仅需提出查询要求,而到什么地方查询及如何查询则由 WWW 自动完成。因此,WWW 带来的是世界范围的超级文本服务,只要操纵计算机的鼠标,就可以通过 Internet 从全世界任何地方调来所希望得到的文本、图像和声音等信息。

2. URL

URL 是 Uniform Resource Locator 的缩写,即统一资源定位地址,也就是通常所说的网址。URL 是 Internet 上用于指定信息位置的表示方法。一个完整的 URL 地址由协

议名、Web 服务器地址、文件在服务器中的路径和文件名 4 部分组成。例如：http://www.gzu.edu.cn/djsz/index.htm。

3. 浏览器

浏览器是指可以显示网页服务器或者文件系统的 HTML（HyperText Markup Language，超文本标记语言）文件内容，并让用户与这些文件交互的一种软件。网页浏览器主要通过 HTTP 协议与网页服务器交互并获取网页，这些网页由 URL 指定，文件格式通常为 HTML。目前最常见的网页浏览器包括微软公司的 Internet Explorer、Mozilla 的 Firefox、Apple 的 Safari、Opera、HotBrowser 和 Google 的 Chrome。

4. HTML

HTML 是构成网页文档的主要语言。HTML 文本是由 HTML 命令组成的描述性文本，HTML 命令可以说明文字、图形、动画、声音、表格、链接等。HTML 的结构包括头部（Head）、主体（Body）两大部分，其中头部描述浏览器所需的信息，而主体则包含所要说明的具体内容。我们将在下一章对 HTML 进行具体介绍。

5. 静态网页与动态网页

在网站设计中，纯粹 HTML 格式的网页通常被称为“静态网页”，早期的网站一般都是由静态网页制作的。静态网页文件通常都是以.htm、.html、.shtml、.xml 等为后缀的。在静态网页上，也可以出现各种动态的效果，如 GIF 格式的动画、Flash、滚动字母等，但这些“动态效果”只是视觉上的，与下面将要介绍的动态网页是不同的概念。

动态网页是与静态网页相对应的，通常以.aspx、.asp、.jsp、.php、.perl、.cgi 等形式为后缀。动态网页也可以是纯文字内容的，也可以是包含各种动画的内容，这些只是网页具体内容的表现形式，无论网页是否具有动态效果，采用动态网站技术生成的网页才称为动态网页。

程序是否在服务器端运行，是区别静态网页和动态网页的重要标志。在服务器端运行的程序、网页、组件，属于动态网页，它们会随不同客户、不同时间，返回不同的网页，而运行于客户端的程序、网页、插件、组件，属于静态网页，它们是永远不变的。

1.2 认识网站

网站也称为站点，是指在网络上，根据一定的规则，使用 HTML 语言或网页制作工具等制作的用于展示特定内容的相关网页的集合。简单地说，网站是一种通信工具，就像布告栏一样，人们可以通过网站来发布自己想要公开的信息，或者利用网站来提供相关的网络服务，也可以通过网页浏览器，获取自己需要的信息或者享受网络服务。

网站是多个相关网页的集合，网站所提供的大部分信息都是通过网页来呈现的。网站中的网页之间有一定的链接关系，可以通过点击被设置为超链接的文字或对象来跳转

到相关的网页。

1.2.1　网站的类型

在设计网站时，设计者需要先确定网站的类型，按照不同的分类方法，网站可分为不同类型。

按照网站的用途来进行分类，网站可分为门户网站、导航网站、搜索引擎网站、电子商务网站、公司宣传网站、政府部门网站和个人网站等几大类。

1. 门户网站

门户网站是指一些大型的综合性商业网站，用于提供各种各样的服务，如论坛、电子邮箱、虚拟社区以及发布新闻、娱乐、体育等页面的信息服务。国内比较著名的门户网站有网易(http://www.163.com)、新浪(http://www.sina.com.cn)、搜狐(http://www.sohu.com)等。

2. 导航网站

导航网站是一种特殊的网站，用于分门别类地提供各类网站链接，以便用户查找并选择所需的网站，通过点击导航网站中的超链接可快速跳转到相关的网站。这类网站的代表有网址之家(http://www.hao123.com)、网址大全(http://www.9991.com)、265上网导航(http://www.265.com)等。

3. 搜索引擎网站

搜索引擎网站是为用户提供内容搜索功能的网站，用户通过输入关键字来搜索相关的网站。这类网站的代表有百度(http://www.baidu.com)、谷歌(http://www.google.com)、雅虎(http://www.yahoo.com)等。

4. 电子商务网站

电子商务网站作为网上交易平台，用于发布和搜索供求信息，进行线上或线下交易等。比较著名的国内电子商务网站有阿里巴巴(http://china.alibaba.com)及其旗下的淘宝网(http://www.taobao.com)、易趣(http://www.ebay.com.cn)、拍拍(http://www.paipai.com)等。

5. 公司宣传网站

公司宣传网站是最常见的站点类型。企业借助于网站推广企业形象、树立企业品牌、发布企业产品。这类网站主要是对企业产品和企业服务进行发布。这类网站如腾讯(http://www.tencent.com)、金山软件(http://www.kingsoft.com)等。

6. 政府部门网站

政府部门网站是指政府部门为了发布政府信息和提供在线服务而建立的网站。这类网站的代表有中国网(http://www.china.com.cn)、教育部网站(http://www.moe.edu.cn)等。

7. 个人网站

个人网站也常叫做个人主页。个人网站是网络中为了展示自己或出于兴趣而建立的网站,其形式非常灵活,可以包含各种不同的内容,但规模较小。

1.2.2 构成网页的元素

最初的网页单纯以文字呈现,随着 Internet 技术的不断发展,现今的网页既有文字、丰富的色彩和图像,还有背景音乐、视频影片、Flash 动画、超链接,以及互动的表单对象。下面介绍一些网页中常见的组成元素。

1. 文本

网页中的信息主要是以文本为主的。在网页中可以通过字体、大小、颜色、底纹、边框等来设置文本的属性。

2. 图像

今天看到的丰富多彩的网页,都是因为有了图像,可见图像在网页中的重要性。用于网页中的图片一般为 JPG 和 GIF 格式的,即以.jpg(或.jpeg)和.gif 为后缀的文件。

3. 动画

动画是网页上最活跃的元素,包括 GIF 动画和 Flash 动画。GIF 动画的标准简单,在各种类、各版本的浏览器中都能播放。Flash 有很多重要的动画特征。

4. 音频与视频

随着网络带宽的增加,在网页中插入音频和视频,可以提高网页内容对访问者的吸引力。目前,在网络上使用范围最广的音频格式主要有 mp3、midi 和 wav 等,视频格式有 asf、wmv、rm 和 rmvb 等。

5. 超链接

超链接是网站的灵魂,可以将一个网页指向另一个目的端。这个目的端通常是另一个网页,但也可以是一幅图片、一个电子邮件地址、一个文件、一个程序或者也可以是本页中的其他位置。超链接可以是文本或者图片。超链接正是 Web 的主要特色。

6. 导航栏

导航栏的作用是引导访问者浏览站点。导航栏实际上就是一组超链接,其链接的目标是本站点中的各个网页。导航栏既可以是文本链接,也可以是一些图形按钮。

7. 表单

表单是访问者与网站交互的桥梁,用来收集站点访问者的信息。站点访问者填写表单的方式是输入文本、单击单选按钮与复选框,以及从下拉菜单中选择选项。在填写好表单之后,站点访问者便送出所输入的数据,该数据就会根据所设置的表单处理程序,以各种不同的方式进行处理。

1.3 网站的开发流程

为了加快网站建设的速度和减少失误,应该采用一定的制作流程来策划、设计、制作和发布网站。通过使用制作流程确定制作步骤,以确保每一步顺利完成。好的制作流程能帮助设计者解决策划网站的烦琐性,减小项目失败的风险。制作流程的第一阶段是规划项目和采集信息,接着是网站规划和设计网页,最后是上传和维护网站阶段。总体制作流程如图 1-1 所示。

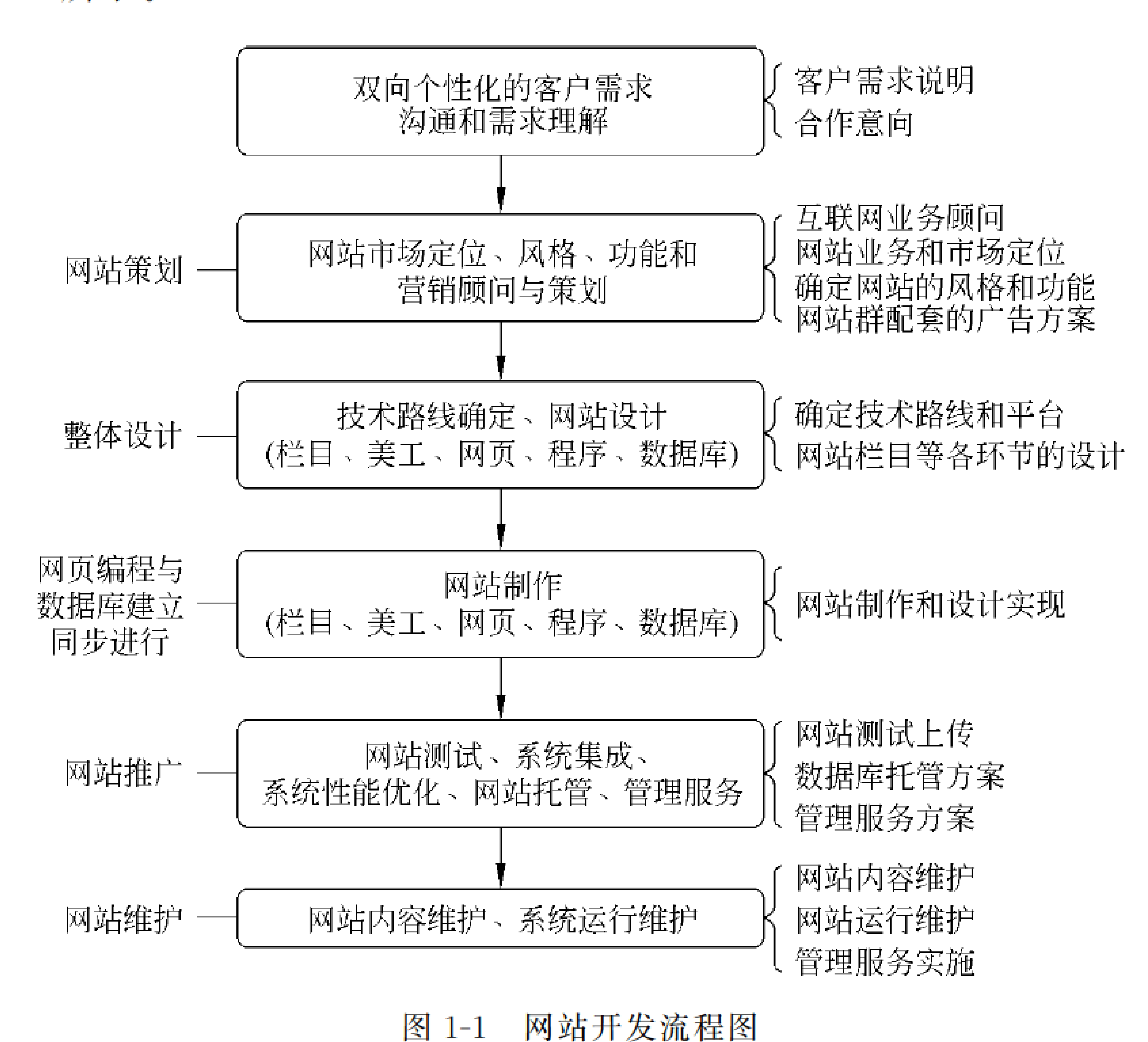


图 1-1 网站开发流程图

1.3.1 需求分析

主要包括三个部分：一是目标定位，需要对网站的作用和职能进行分析；二是用户分析，分析了解使用网站的用户特点和需求，根据其进行引导和服务；三是市场前景，网站如同一企业，也需要有一定的市场竞争力，所以要找到市场结合点，制定出切实的开发目标。

1.3.2 网站制作

网站制作包括网站的选题、内容采集整理、网站的规划以及选择合适的网站制作工具等步骤。

1. 确定网站主题和风格

确定网站的主题和风格是建立网站时首先应考虑的问题。网站主题就是网站所要包含的主要内容。用户可根据网站的定位来确定网站的主题，从而根据主题确定网站的风格和内容，可遵循如下三个原则：

- 主题要小而精
- 题材不能太滥
- 目标不能太高

网站风格是指网站的整体形象给浏览者的综合感受，包括网站的界面风格、版面布局、浏览方式、交互性、文字、内容价值等因素，也可遵循如下三个原则：

- 风格要建立在有价值的内容之上
- 网站要给人一种清晰的印象
- 网站风格要和网站的主体相匹配

2. 内容的采集

采集内容必须与主题相符，在采集内容的过程中，应注重特色。

3. 规划网站

一个网站设计的成功与否，很大程度决定于设计者的规划水平。网站的规划包括很多内容，如网站的结构、风格、栏目的设置、颜色的搭配、版面的布局、文字图片的运用，等等。

4. 选择制作工具

选择一款功能强大、使用简单的软件往往可以起到事半功倍的效果。我们将在下一节为大家推荐介绍几款网页制作软件。

1.3.3 上传发布

当完成了网站的设计、制作、调试、测试等工作后，需要把设计好的站点上传到服务器来完成整个网站的发布。现在上传的工具有很多，有些网页制作工具本身就带有 FTP 功能，利用这些 FTP 工具，就可以很方便地把网站发布到自己申请的主页存放服务器上。

1.3.4 推广宣传

网站开通后，就像注册了公司一样，必须进行宣传推广，才能变得知名，并带来经济效益。网站的推广宣传有多种方式，例如到搜索引擎上注册、与别的网站交换链接、加入广告链接等。

1.3.5 维护更新

良好的维护与及时的更新是一个网站能够顺利运行的重要基础。一个网站创建完成并上传到服务器后，仅完成了真正意义上网站的一小部分，接下来会有大量的网站维护与更新工作要做。网站要注意经常维护更新内容，保持内容的新鲜，只有不断地给它补充新的内容，才能够吸引住浏览者。

1.4 常用网页制作相关软件

“工欲善其事，必先利其器”，要想提高效率地制作网页，好的工具软件是必不可少的。Macromedia 公司一直是网页设计方向的领导者，其旗下的“网页三剑客”在网页设计领域占有绝对优势。“网页三剑客”是网页设计过程中三种最常用的工具软件，即 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash。

1.4.1 网页设计软件 Dreamweaver

Dreamweaver 是一个功能强大的网页设计工具，有着方便实用的工具和所见即所得的排版功能，界面十分友好，使用方便。在不需要掌握 HTML 语言的情况下，即可利用其强大的功能开发出专业的网页。Dreamweaver 也是一个方便的编程工具，可以方便地编写 ASP、PHP、JSP 代码，软件的自动提示填充功能和代码染色功能可以有效地帮助用户编写和调试各种代码。借助于 Dreamweaver 可以快速方便地开发出各种动态或静态网站。本书后续章节将重点介绍 Dreamweaver 8.0 的使用。

1.4.2 网页图片设计和切图软件 Fireworks

网页丰富多彩的效果需要相应的图片才可以表现出来，相应的图片需要根据网页的需求来设计。Fireworks 是一个功能强大专门针对网站平面设计的图片处理软件，网站的美工一般使用 Fireworks 来完成。利用 Fireworks 可以方便地实现图形设计、图像优化处理和发布等工作。它最大的优点在于解决了图像设计和网络应用的关键问题，并且使用方便，学习简单。

1.4.3 动画设计软件 Flash

网页中的动画内容可以使网站更加美观生动，Flash 是目前制作网络交互动画最优秀的工具，它支持动画、声音以及交互功能，具有强大的多媒体编辑功能，并可直接生成主页代码，使用户在进行动画制作时得心应手。

1.4.4 平面设计软件 Photoshop

Photoshop 是由 Adobe 公司开发的图像处理及设计软件，作为专业的图像制作、编辑软件，可以帮助我们提高工作效率，尝试新的创作方式，以及制作适用于打印、Web 和其他任何用途的高品质图像。通过更便捷的文件数据访问、流线型的 Web 设计、更快的专业品质照片润饰功能及其他功能，可创造出无与伦比的影像世界。

1.5 习　　题

简答题

1. 网页和网站有何区别和联系？
2. 网页主要由哪些元素组成？
3. 简述网页制作的基本流程。

第 2 章

HTML 语言基础

HTML 是一种简单通用的用来描述网页页面及网页中的图片、表格、文本等各种元素的标记语言。用户在浏览网站时，浏览器解释和编译这种语言，生成用户可以看懂的网页。本章介绍了 HTML 语言的基本结构和各种常用标记及其使用方法。

本章学习要点：

- HTML 语言的基本结构
- HTML 文件的创建
- HTML 常用标记及使用方法

2.1 HTML 基础

HTML(Hypertext Markup Language)即超文本标记语言，是用特殊标记(tag)来描述文档结构和表现形式的一种语言。使用 HTML 语言描述的文件，需要通过 Web 浏览器显示效果。

2.1.1 HTML 的基本结构

HTML 文件由一系列语法标记组成。HTML 标记由尖括号“< >”引起来，如
就是一个换行标记。在 HTML 文件中，有些标记是成对出现的，即一个开始标记要对应一个结束标记，例如，“<div align=center> 你好 </div>”就是一个成对出现的标记，<div>是开始标记，</div>是结束标记。但也有一些标记是单一出现，没有结束标记。

基本的 HTML 页面以<html>开始，以</html>结束，中间的内容分为头部和主体两部分。头部描述浏览器所需的信息，如文档的标题，文档中脚本文件的类型以及导入样式表的信息等。这些信息都包含在头标记<head>和</head>之间；主体包含的是网页显示的具体内容，一般包含在<body>和</body>之间。下面是一个 HTML 文件的基本结构：

```
<html>                          <!--文件开始标记-->
    <head>                      <!--head开始标记-->
        <title>…</title>        <!--title标记-->
        …                       <!--其他 head内容-->
    </head>                     <!--head结束标记-->
    <body>                      <!--body开始标记-->
        …                       <!--body网页内容-->
    </body>                     <!--body结束标记-->
</html>                         <!--文件结束标记-->
```

从上面可以看出：

（1）HTML 文档包括 3 个主要标记，文档标记<html>…</html>、头部标记<head>…</head>和体部标记<body>…</body>。

（2）标记不区分大小写。

（3）标记名与"<"、">"间不能有空格。

2.1.2　创建 HTML 文件

用 HTML 编写的文件（文档）的扩展名是.html 或.htm。它们是供浏览器解释浏览文件的格式。可以使用记事本、写字板或 FrontPageEditor 等编辑工具来编写 HTML 文件。下面的例子是在记事本中创建一个简单的页面。

【实例 2-1】　在记事本中创建一个 HTML 页面，其步骤如下。

（1）打开记事本，新建一个文件，输入下面的网页代码，如图 2-1 所示。

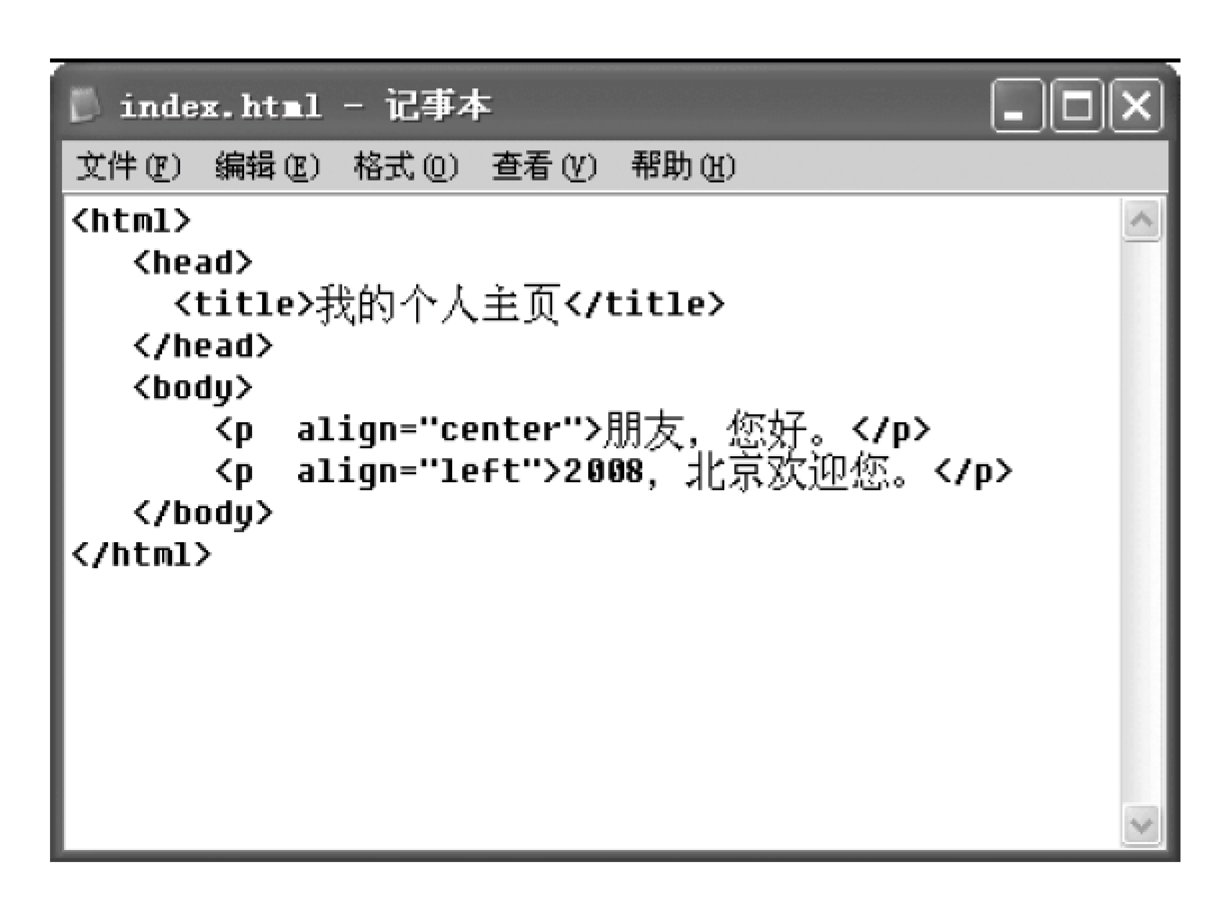


图 2-1　在记事本中输入网页代码

```
<html>
  <head>
  <title>我的个人主页</title>
  </head>
  <body>
    <p align="center">朋友,您好。</p>
```

```
    <p align="left">2008,北京欢迎您。</p>
  </body>
</html>
```

(2) 保存网页文件。执行"文件"→"另存为"命令,在弹出的"另存为"对话框中选择C盘,在"文件名"文本框中输入文件名 index. html。单击"保存"按钮保存文件,如图 2-2 所示。



图 2-2　保存网页文件

(3) 浏览网页。在 C 盘中双击 index. html 文件,浏览器会打开这个网页,其显示效果如图 2-3 所示。



图 2-3　浏览网页效果

2.2 常用的 HTML 标记

HTML 标记是 HTML 语言学习的主要内容，下面介绍一些常见的 HTML 标记。

2.2.1 基本标记

1. 正文标题标记 <hn>

语法格式：

```
<hn>标题内容</hn>
```

作用：用来设置正文标题字体的大小。

说明：n 为标题的等级，HTML 总共提供 6 个等级的标题（n=1,2,3,4,5,6），n 越小，标题字号就越大。

【实例 2-2】 正文标题标记的运用。

```
<html>
<head>
<title>标题标记的作用</title>
</head>
<body>
    这里是正文……
    <h1>这是 H1 标题字,它最大</h1>
    <h2>这是 H2 标题字</h2>
    <h3>这是 H3 标题字</h3>
    <h4>这是 H4 标题字</h4>
    <h5>这是 H5 标题字</h5>
    <h6>这是 H6 标题字,它最小</h6>
</body>
</html>
```

图 2-4 是 6 种正文标题字在浏览器中的显示效果，注意观察正文标题字大小的规律。

2. 分段标记<p>

语法格式：

```
<p align=#>…</p>
```

作用：另起一段，不仅具有换行的作用，而且还要在新行前面插入一个空行。

属性：align 用来指定字符显示时的排列方式，属性值有 left、center、right 三种，分别表示左对齐、居中和右对齐。

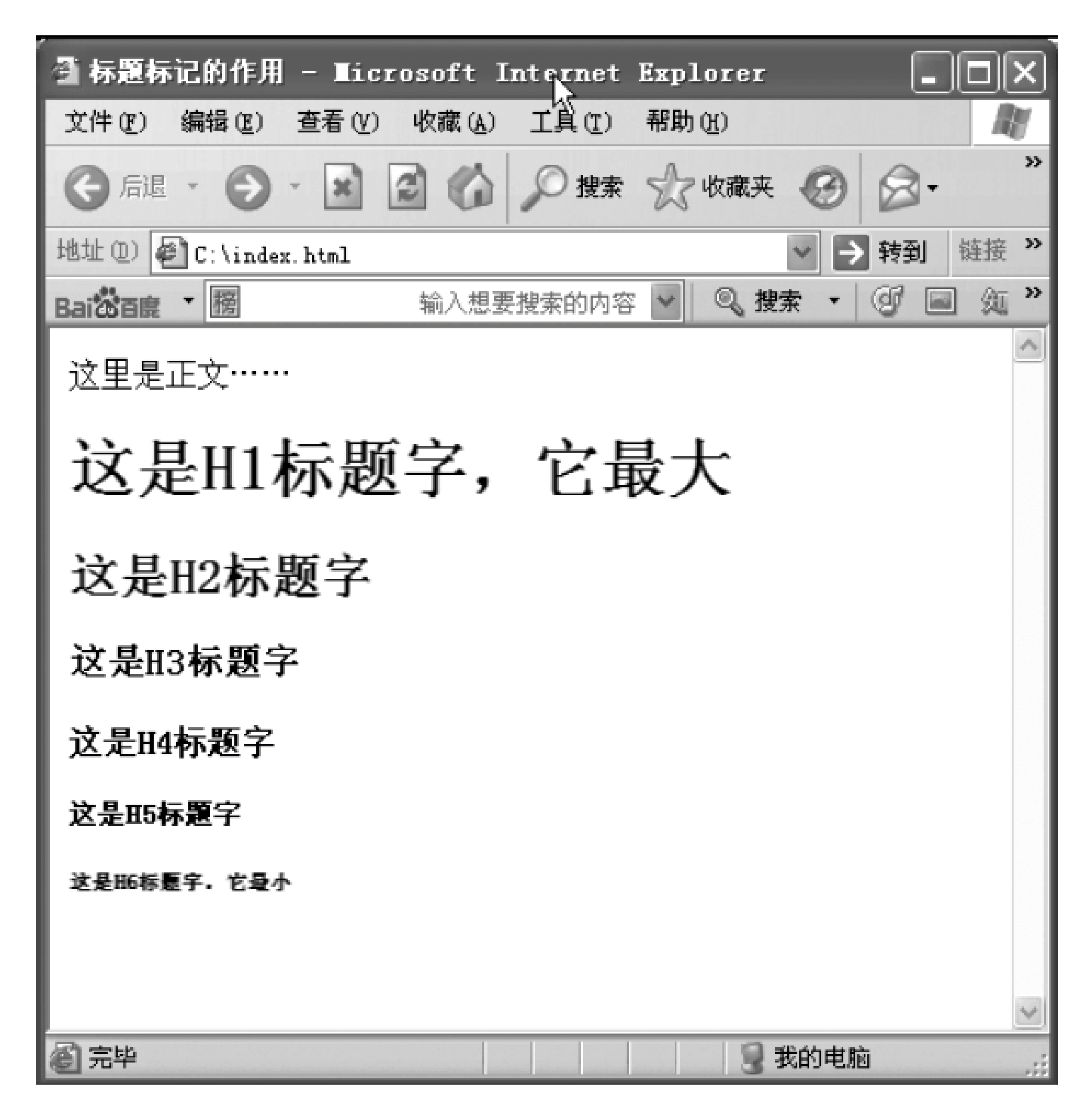


图 2-4　浏览标题字的效果

3. 换行标记

语法格式：

```
<br>
```

作用：强迫该标记之后的文字在浏览器中换到下一行中显示出来。

说明：
是一个单标记，不需要结束标记。

【实例 2-3】　比较分段标记和换行标记的显示效果。

```
<html>
<head>
<title>分段标记和换行标记</title>
</head>
<body>
    大家好<p>我是分段标记,是一对哦</p>
    看清楚哦<br/>我是换行标记,是个单标记!
</body>
</html>
```

图 2-5 是分段标记和换行标记在浏览器中的显示效果，注意观察两种标记的区别。

4. 预格式化标记<pre>

语法格式：

```
<pre >…</pre>
```

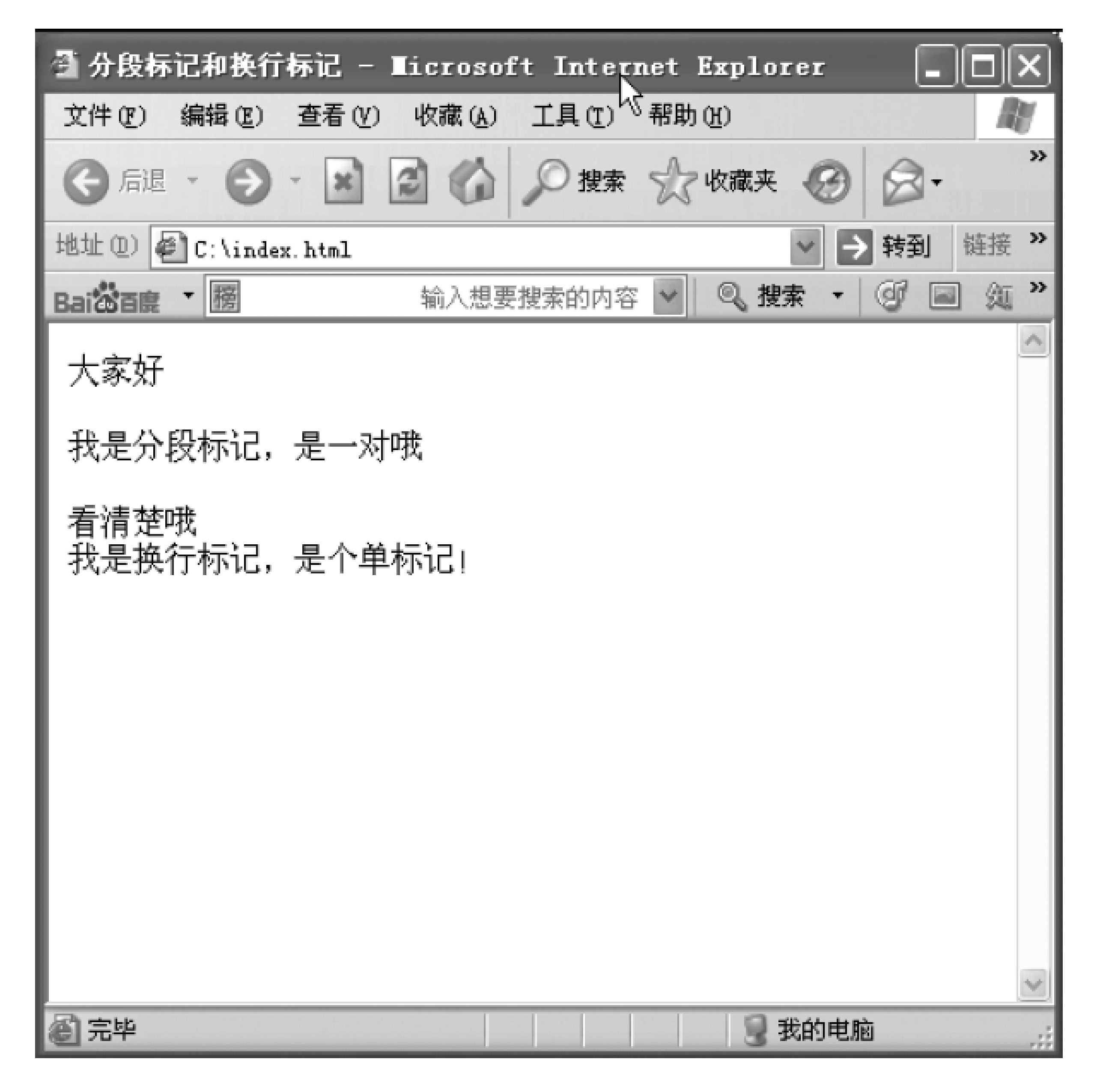


图 2-5　分段标记和换行标记

作用：让浏览器对该标记内的内容按原始输入格式不做修改地输出。

说明：HTML 文档中不支持自动换行，也不识别多个空格符，甚至无法显示一些特殊字符，如小于(＜)、大于(＞)符号，但利用预格式化标记可以解决这些问题。

【实例 2-4】 运用预格式化标记显示内容。

```
<html>
<head>
<title>预格式化标记</title>
</head>
<body>
<pre>
可以
换行
</pre>
<p>
不能
换行
</p>
</body>
</html>
```

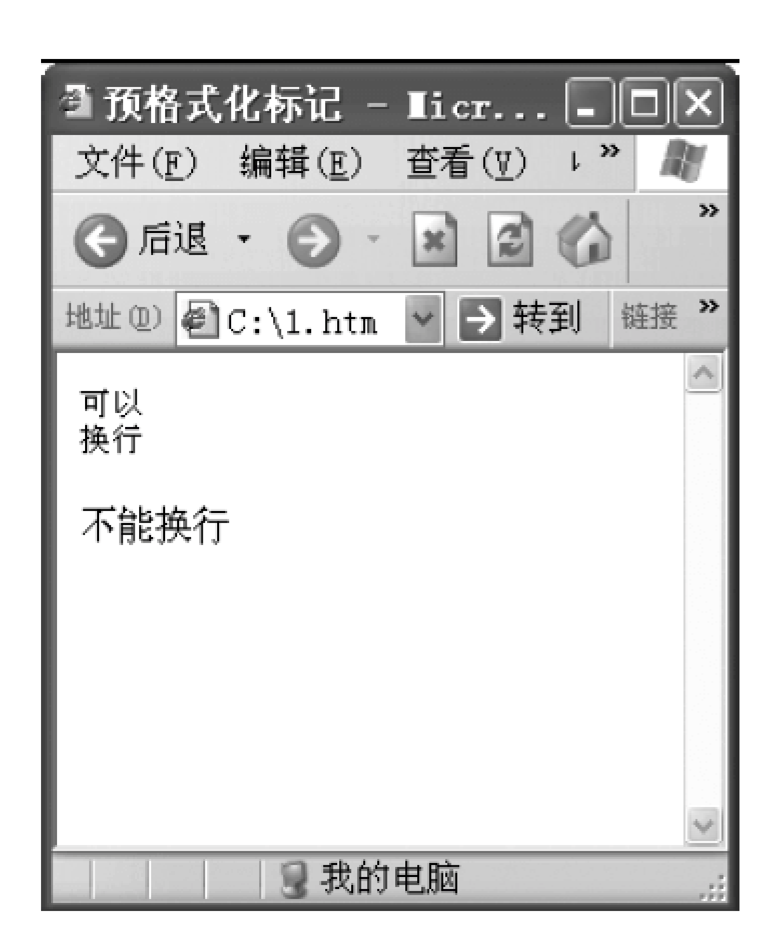


图 2-6　预格式化标记

图 2-6 是运用预格式化标记在浏览器中的显示效果。

5. 注释语句标记<!--　-->

语法格式：

```
<!--注释语句-->
```

作用：为语句作注释。

说明：可以把关于代码的功能、作者、注意事项等信息作为注释语句。注释语句中的内容都会被浏览器忽略，不显示在网页上，所以可以在注释语句中写入任何内容。

【实例 2-5】 注释语句的运用。

```
<html>
<head>
<title>注释语句</title>
</head>
<body>
这是标有制作日期的页面。<!--2008年-7月-
18日-->
</body>
</html>
```

图 2-7 是在 HTML 文件中加入注释语句后的显示效果。在 HTML 源代码中适当加入注释语句是一种非常好的习惯，对于设计者日后的代码修改、维护工作都有很大的好处。另外，当这段代码交给其他设计者维护的时候，这些注释语句可以让其他人更容易读懂已有的代码。

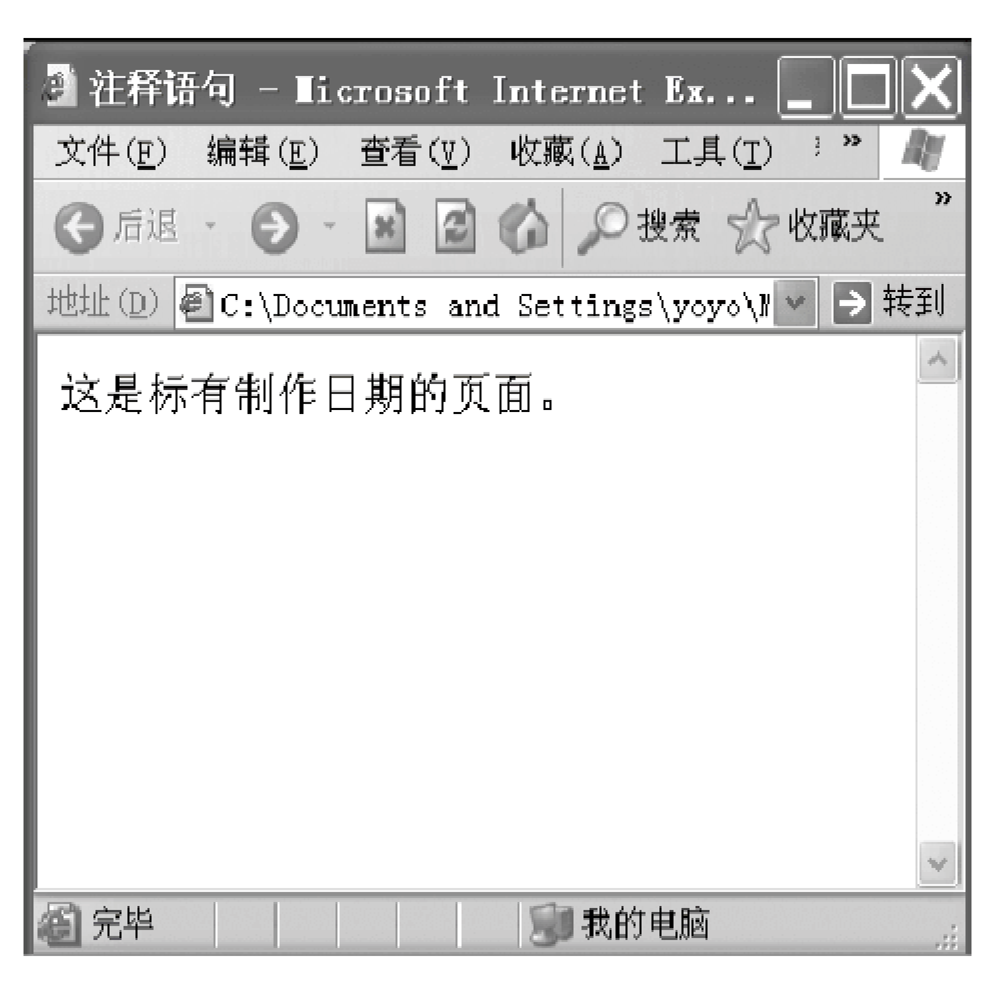


图 2-7 注释语句的应用

2.2.2 文本类标记

1. 字体标记<font>

语法格式：

```
<font size=# color=# face=#>…</font>
```

作用：用来设置文本的字体、大小和颜色。

属性：size 用来描述字号的大小；color 用来描述文本的颜色，可以用#号开头的 6 位十六进制值表示，也可以用 HTML 预定义的色彩名表示，系统默认的字符颜色为 Black（黑色）；face 用来设定文本的字体。

【实例 2-6】 字体标记的运用，效果如图 2-8 所示。

```
<html>
<head>
<title>字体标记</title>
</head>
<body>
```

```
<font face="黑体" size=10 color=red>今天天气真好！</font>
<br>
<font size=5 color="#0000ff">今天天气真好！</font>
<body>
</html>
```



图 2-8　字体标记(1)



图 2-9　字体标记(2)

2．字体样式标记

语法格式：

```
<b>…</b>、<i>…</i>、<u>…</u>
```

作用：…表示字体加粗；<i>…</i>表示斜体字；<u>…</u>表示下划线。

说明：不同的标记可以嵌套，例如，<font color=red size=16 face=黑体>你好<font>表示："你好"两个字是黑体、红色、16 号字并且加粗。

【实例 2-7】　字体样式标记的运用，效果如图 2-9 所示。

```
<html>
<head>
<title>字体标记</title>
</head>
<body>
正常文本<br>
<b>加粗文本</b><br>
<i>斜体文本</i><br>
<u>下划线文本</u><br>
<b><i>加粗与斜体</i></i>
<body>
</html>
```

2.2.3 列表标记

HTML 有三种列表形式：有序列表(Ordered List)、无序列表(Unordered List)和定义列表(Definition List)。

1. 有序列表

在有序列表中，每个列表项前标有数字、字母或罗马符号表示顺序。有序列表由<ol>开始，每个列表项由<li>开始。每个项目都有前后顺序之分。

【实例 2-8】 定义有序列表，效果如图 2-10 所示。



图 2-10 有序列表

```
<html>
<head>
<title>有序列表</title>
</head>
<body>
    <strong>常用的搜索引擎</strong>
      <ol>
        <li>百度</li>
        <li>Google</li>
        <li>雅虎</li>
      </ol>
</body>
</html>
```

其中<strong>标记的作用是强调显示。有序列表中除了默认的阿拉伯数字之外，

还有很多其他排序的方式，使用方法如下：

“<ol type= "a">…”中 type 的属性值如表 2-1 所示。

表 2-1　的 type 属性

属性值	含　　义	属性值	含　　义
1	阿拉伯数字序列：1、2、3…	i	小写罗马数字序列：i、ii、iii…
a	小写英文字母序列：a、b、c…	I	大写罗马数字序列：I、II、III…
A	大写英文字母序列：A、B、C…		

2. 无序列表

无序列表不用数字标记每个列表项，而采用一个符号标记每个列表项，例如圆黑点、方块等。无序列表由<ul>开始，每个列表项同样由<li>开始。

【实例 2-9】 定义无序列表，效果如图 2-11 所示。



图 2-11　无序列表

```
<html>
<head>
<title>无序列表</title>
</head>
<body>
<strong>儿时的经典动画片</strong>
<ul>
  <li>大闹天宫</li>
  <li>九色鹿</li>
  <li>阿凡提</li>
</ul>
```

```
</body>
</html>
```

标记和<li>标记必须相互配合使用。无序列表中除了默认的圆黑点之外，还有很多其他显示的方式，使用方法如下：

“<ul type= "circle">…<ul>”中 type 的具体属性值如表 2-2 所示。

表 2-2　的 type 属性

属性值	含　义
disc	默认的圆黑点：•
circle	空心圆环：○
square	方块：□

3. 定义列表

定义列表通常用于术语的定义和解释。定义列表由<dl>开始，术语由<dt>开始，术语的解释说明由<dd>开始，<dd>…</dd>里的文字缩进显示。

【实例 2-10】 创建定义列表，效果如图 2-12 所示。

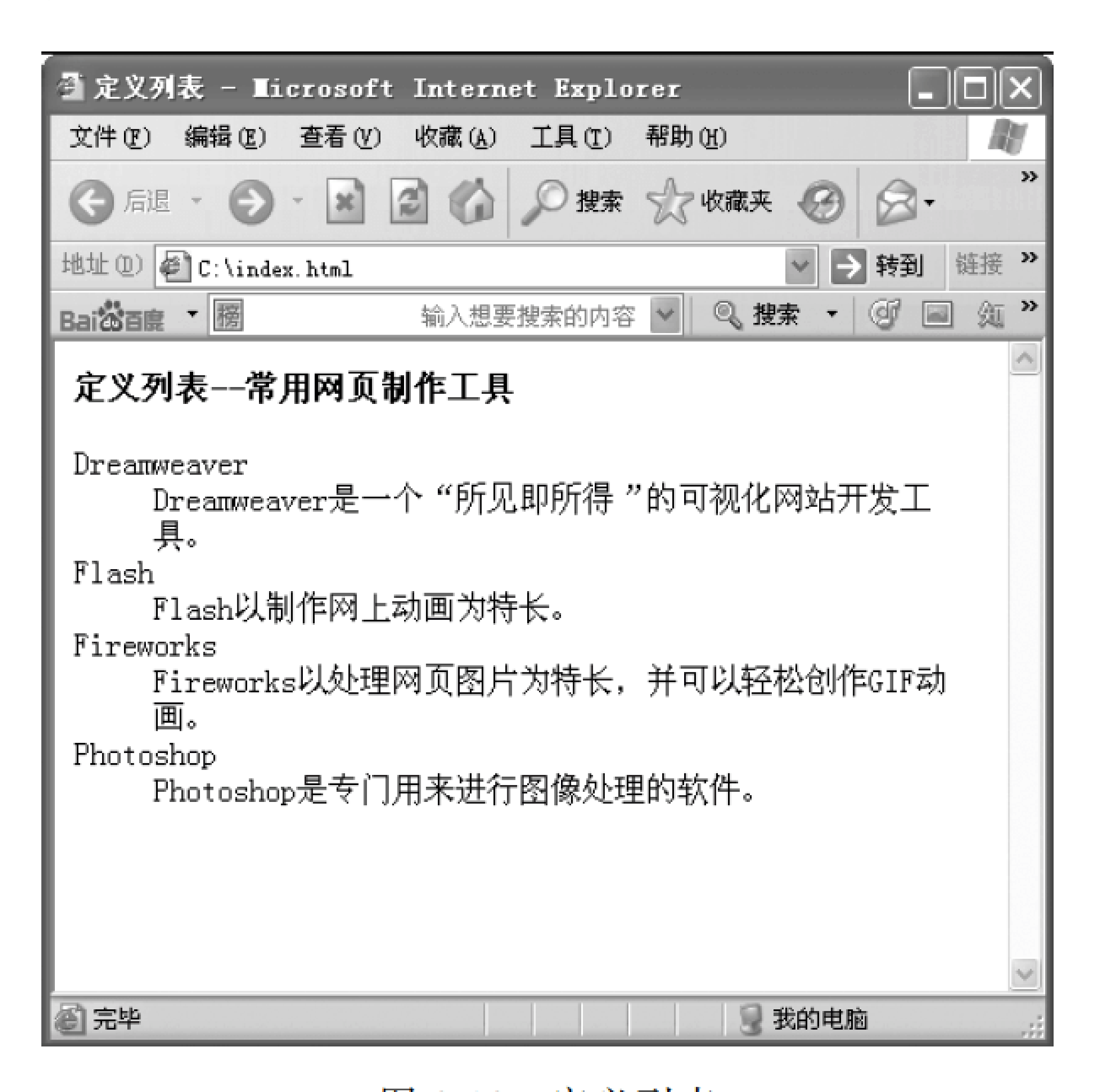


图 2-12　定义列表

```
<html>
<head>
<title>定义列表</title>
</head>
<body>
  <strong>定义列表--常用网页制作工具</strong>
  <dl>
```

```
    <dt>Dreamweaver</dt>
    <dd>Dreamweaver是一个“所见即所得”的可视化网站开发工具。</dd>
    <dt>Flash</dt>
    <dd>Flash以制作网上动画为特长。</dd>
    <dt>Fireworks</dt>
    <dd>Fireworks以处理网页图片为特长,并可以轻松创作 GIF 动画。</dd>
    <dt>Photoshop</dt>
    <dd>Photoshop是专门用来进行图像处理的软件。</dd>
  </dl>
</body>
</html>
```

2.2.4 HTML 的属性

HTML 标记可以有很多属性,属性可以扩展 HTML 标记的功能。属性通常由属性名和属性值成对出现,语法格式如下:

```
<标记 属性 1="属性值 1" 属性 2="属性值 2" …>…</标记>
```

属性通常是写在开始标记里面,属性值一般用双引号(是英文半角状态下的双引号)标记起来,多个属性并列的时候,用空格间隔。HTML 常用的两个属性是 align 和 style。

1. align 属性

align 属性的作用是定义对齐方式,常见属性值有 left、center、right 三种,能够控制大多数元素的左对齐、居中和右对齐。

【实例 2-11】 设置 align 属性。

```
<html>
<head>
<title>align对齐属性的作用</title>
</head>
<body>
     <p align="left">左对齐</p>
     <p align="center">居中对齐</p>
     <p align="right">右对齐</p>
</body>
</html>
```

图 2-13 是 align 属性定义的三种对齐方式在浏览器中的显示效果。align 属性可以定义很多元素的对齐方式,如文字、图片、动画等。

2. style 属性

style 属性的作用是定义样式,如文字的大小、色彩、背景颜色等。style 属性的书写



图 2-13 align 对齐属性示例

格式是：

<标记 style="属性名称 1: 属性值 1; 属性名称 2: 属性值 2; …">…</标记>

一个 style 属性中可以放置任意多个样式属性名称，每个属性名称对应相应的属性值，属性名称之间用分号隔开。

【实例 2-12】 设置 style 属性。

```
<html>
<head>
<title>style属性的作用</title>
</head>
<body>
    <p style="color: red; font-size: 24px; ">文字的颜色和大小都改变了</p>
</body>
</html>
```



图 2-14 style 属性示例

图 2-14 是利用 style 属性改变文字的颜色和大小。color：red 代表控制文字的颜色为红色，当然也可以换成任意其他颜色。font-size：24px 代表控制文字的大小为 24 像素。style 属性的用途非常广泛，利用它可以更精确地控制网页内容。

2.2.5　HTML 颜色

在 HTML 里，颜色有两种表示方式。一种是用颜色名称表示，例如 blue 表示蓝色，red 表示红色；另一种是用十六进制的数值表示 RGB 的颜色值。

RGB 分别是 Red、Green、Blue 的首字母，即红、绿、蓝三原色的意思。RGB 每个原色的最小值是 0(十六进制为 0)，最大值是 255(十六进制为 FF)。RGB 颜色标准几乎包括了人类视力所能感知的所有颜色，是目前运用最广的颜色系统之一。

RGB 的颜色的表示方式为 #RRGGBB。其中 RR、GG、BB 的取值范围都是 00～FF，如白色的 RGB 值(255，255，255)，就用 #FFFFFF 表示；黑色的 RGB 值(0，0，0)，就用 #000000 表示。

通过在主体标记<body>中添加背景颜色的属性 background-color，可以让网页呈现出不同的背景颜色，增加色彩氛围。background-color 这个属性还可以为其他 HTML 元素加入背景颜色。

【实例 2-13】　设置背景颜色。

```
<html>
<head>
<title>背景颜色</title>
</head>
<body style="background-color: #006600">
    我有背景颜色了,哈哈。
</body>
</html>
```



图 2-15　添加背景颜色

图 2-15 是页面加背景颜色后在浏览器中的显示效果。现在浏览器支持更多的颜色名称。不过为保险起见，建议采用十六进制 RGB 颜色值来表示颜色，并且在值前加上 # 这个符号。

2.2.6　<div>和<span>

<div>和<span>标记的作用都是用于定义样式的容器，本身没有具体的显示效果，由其 style 属性或 CSS 来定义，不过两者在使用方法上存在着很大的差别。

【实例 2-14】　比较<div>和<span>的显示效果。

```
<html>
<head>
<title>div 和 span 标记</title>
</head>
<body>
```

```
    <div style="background-color: #3399FF">块状区域 1</div>
    <div style="background-color: #99CCFF">块状区域 2</div>
    <span style="background-color: #FFCCFF">行间区域 1</span>
    <span style="background-color: #993399">行间区域 2</span>
</body>
</html>
```

图 2-16 是 div 和 span 标记在浏览器中显示效果的对比。注意观察两者的区别。通过上面的实例可以发现：



图 2-16 div 和 span 标记应用

<div>标记是一个块状的容器，其默认的状态就是占据整个一行。<span>标记是一个行间的容器，其默认状态是行间的一部分，占据行的长短由内容的多少来决定。

2.2.7 水平线标记<hr>

语法格式：

```
<hr align=#  width=#  size=#  color=#  noshade>
```

作用：在网页文档中插入水平线。

属性：align 用来设置水平线的对齐方式；width 用来设置水平线的宽度；size 用来设置水平线的粗细；color 用来设置水平线的颜色；noshade 表示无阴影效果。

【实例 2-15】 插入水平线，效果如图 2-17 所示。

```
<html>
<head>
<title>分割线</title>
</head>
```

```
<body>
<hr>
<hr size="15" noshade >
<hr width="40%  " >
<hr width="60" align="left">
<hr size="6" width="30%  " align="center" noshade color=red
>
<body>
</html>
```



图 2-17 插入水平线

2.2.8 表格标记

在 HTML 语言中，表格 table 是一个非常重要的标记，使用隐藏边框线的表格可以布局网页的内容，在和数据库连接时，表格也会经常用到。表格的基本结构如下：

```
<table>定义表格
<caption>定义标题</caption>
  <tr>定义表行
    <th>定义表头</th>
  </tr>
  <tr>定义表行
    <td>定义表格单元</td>
  </tr>
</table>
```

【实例 2-16】 创建表格。

```
<html>
<head>
<title>表格标记</title>
<body>
<table border=1>
  <tr>
    <th>书名</th>
    <th>数量</th>
    <th>单价</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>Java Web应用与开发</td>
    <td>5000</td>
    <td>32</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>C# .NET程序开发</td>
```

```
      <td>3000</td>
      <td>35</td>
    </tr>
</table>
</body>
</html>
```

图 2-18 是添加了表格标记的一个简单表格的运行效果。在上面的实例中，利用<table>标记创建了一个表格，其中，border 属性用于设置表格的边框粗细。一组<tr>…</tr>用于设定表格的一行。一组<td>…</td>则设定一个单元格，显示的内容被放置在单元格中。



图 2-18　插入表格

1. 表格的标题

表格的标题位置可以由 align 属性来设置，其位置可分别为表格上方和表格下方。设置标题位于表格上方的格式为：<caption align=top>…</caption>。设置标题位于表格下方的格式为：<caption align=bottom>…</caption>。

【实例 2-17】 添加表格标题，效果如图 2-19 所示。

```
<html>
<head>
<title>表格标题</title>
<body>
<table border=1>
<caption align=top>图书列表</caption>
<tr>
<th>书名</th><th>数量</th><th>单价</th>
```



图 2-19　表格标题

```
</tr>
<tr>
  <td>Java Web应用与开发</td><td>5000</td><td>32</td>
</tr>
<tr>
  <td>C#.NET程序开发</td><td>3000</td><td>35</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

2. 表格的大小

一般情况下，表格的总宽度和总高度是根据各行和各列的内容总和自动调整的。如果想要直接固定表格的大小，可以使用下列方式：

```
<table width=n1 height=n2>
```

width 和 height 属性分别指定给表格一个固定的宽度和高度，n1 和 n2 可以用绝对像素数来表示，例如：<table width="200" height="100">。也可以用百分比（与浏览器窗口尺寸比例）来表示，例如：<table width=20% height=10%>。当使用百分比设定大小时，表格的大小会随着窗口的大小而变化。

【实例 2-18】　设置表格大小。

```
<html>
<head>
<title>表格标题</title>
```

```
<body>
<table border=1 width=20%  height=10% >
<caption align=top>图书列表</caption>
  <tr>
    <th>书名</th>
    <th>数量</th>
    <th>单价</th>
  </tr>
   <tr>
    <td>Java Web应用与开发</td>
    <td>5000</td>
    <td>32</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>C# .NET程序开发</td>
    <td>3000</td>
    <td>35</td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>
```

图 2-20 是在 HTML 文件中添加了以百分比来表示表格大小代码的运行效果。当浏览器窗口大小改变时表格的宽度也会随之发生变化。

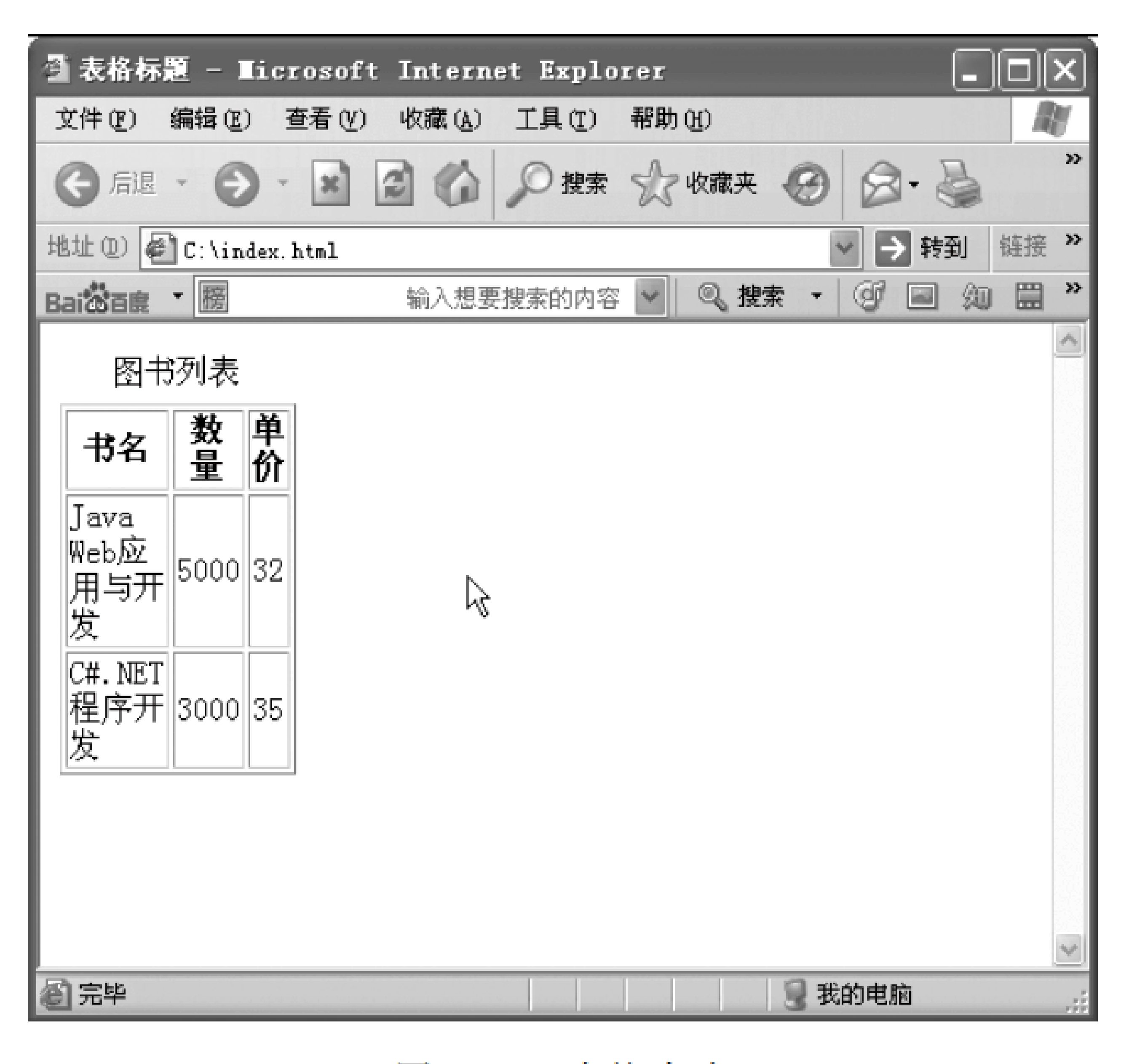


图 2-20　表格大小

2.3 习　　题

一、选择题

1. 利用 HTML 开发静态网页,其扩展名应为________。

A. .htm　　B. .aspx　　C. .asp　　D. 没有严格限制

2. 标题标记符 hn 用来标识文档中的标题的大小,其中________标记符表示最大的标题。

A. h1　　B. h5　　C. h6　　D. h7

3. 在 HTML 中创建一个普通的表格不应包括________标记。

A. table　　B. title　　C. tr　　D. td 和 th

4. 在 HTML 中,定义有序列表的标记是________。

A. ul　　B. ol　　C. dl　　D. li

5. 以下标记中,成对使用的标记是________。

A. <hr>　　B.
　　C. <img>　　D. <title>

二、阅读下列代码,回答问题。

```
<html>
<head>
    <title>属性和属性值</title>
</head>
<body>
    <span style="color: # 0000FF; font-size: 18px">Welcome to BeiJing <br>
    </span>
    <hr width=100%  size=5 color=red>
</body>
</html>
```

1. 上面代码中有哪些 HTML 标记?

2. 上面的标记中哪些是开始标记?哪些是结束标记?所有标记都既有开始标记又有结束标记吗?

3. span 的属性是什么?属性值是什么?span 的属性是加在开始标记中还是结束标记中?

第3章

CSS 语言基础

层叠样式表(CSS)是一种制作网页的新技术,为大多数的浏览器所支持,成为网页设计必不可少的工具之一。CSS 技术成功地将网页的内容和样式分离开,有效地减少了网页的代码量,实现了统一设计网页的样式,大大提升了网页开发效率。本章将对 CSS 语言的概况和基本语法进行介绍。

本章学习要点:

- 什么是 CSS
- CSS 的优点
- CSS 的基本语法

3.1 CSS 简介

CSS 是 Cascading Style Sheet 的缩写,可译作"层叠样式表",是用于增强或控制网页样式并允许将样式信息与网页内容分离的一种标记性语言。现在已经为大多数的浏览器所支持,成为网页设计必不可少的工具之一。

随着 Internet 的迅猛发展,HTML 被广泛应用,网页越来越丰富,但 HTML 的排版和界面效果的局限性日益暴露出来,HTML 代码变得非常臃肿,而且内容与样式混在一起,给网页设计者造成很大不便。而在 1996 年年底 CSS 技术悄悄诞生,它向世人保证将对布局、字体、颜色、背景和其他图文效果实现更加精确的控制。CSS 的主要思想就是将内容与样式相分离,HTML 只包含网页的内容,如文字、图片、动画、超链接等;而网页内容的显示样式由 CSS 定义,如文字的大小、字体、颜色、背景等。其作用可以达到:

(1) 在几乎所有的浏览器上都可以使用。

(2) 以前一些非得通过图片转换实现的功能,现在只要用 CSS 就可以轻松实现,从而更快地下载页面。

(3) 使页面的字体变得更漂亮,更容易编排,使页面真正赏心悦目。

(4) 可以轻松地控制页面的布局。

(5) 可以将许多网页的风格格式同时更新,不用再一页一页地更新。可以将站点上

所有的网页风格都使用一个 CSS 文件进行控制，只要修改这个 CSS 文件中相应的位置，那么整个站点的所有页面都会随之发生变动。

目前，CSS 已经得到越来越广泛的应用，现实中绝大多数网页都应用了 CSS 技术，而在最新的技术趋势，如基于 Web 标准的网页设计思想中，CSS 也扮演了核心角色。CSS 同 HTML 一样也是以代码形式存在的，要想真正掌握 CSS，需要从代码学起。只有真正掌握 CSS 的本质之后，才可以用一些工具，如 Dreamweaver 辅助设计 CSS。在本书的具体学习过程中，为降低学习难度，本章将简单地介绍一下 CSS 的相关语法知识，而具体的运用将在第 9 章中结合 Dreamweaver 8.0 来介绍。

3.2 CSS 基本语法

CSS 的定义是由三个部分构成：选择符（selector）、属性（properties）和属性值（value）。基本格式如下：

```
选择符 (selector) {属性 (property)：值 (value)}
```

3.2.1 CSS 选择符

1. 标记选择符

标记选择符是指以 HTML 标记为名称的选择符，例如 body、p、table、h1、h2 等。利用标记选择符可以对网页文档里这个标记出现的每一个地方应用样式定义，这种做法通常用在设置那些在整个网站都会出现的基本样式。例如：body {color: blue}，其中 body 就是标记选择符，指页面主体部分，color 是控制文字颜色的属性，blue 是颜色属性的值，注意其中的属性和值要用冒号隔开，此例的效果就是使页面中的文字为蓝色。

如果属性的值是多个单词组成，必须在值上加引号，比如字体的名称经常是几个单词的组合，p { font-family: "Times New Roman"}。

另外，如果需要对一个选择符指定多个属性时，要使用分号将所有的属性和值分开，例如：p { text-align: center; color: red}，此例的效果是使段落居中排列，并且段落中的文字为红色。

注意：标记选择符的名字必须是已有的 HTML 标记，由于它是重新定义 HTML 标记的显示样式，所以它不需要被调用，网页中的相应标记会自动按照重新定义后的 HTML 标记进行显示。

2. 类选择符

用类选择符能够把相同的元素分类定义成不同的样式，定义类选择符时，需要在自定义类的名称前面加一个点号(.)。假如想要定义两个不同的段落，一个段落向右对齐，一个段落居中对齐，这样我们可以先定义两个类，分别为：

```
p.right { text-align: right}
p.center { text-align: center}
```

然后就可以将它们用在不同的段落里来实现不同的对齐样式，方法是在 HTML 标记里加入定义的 class 参数，例如：<p class="right">…</p>，这就表示该段落是向右对齐的；而<p class="center">…</p>则表示该段落是居中对齐的。

类选择符还有一种用法，在选择符中省略 HTML 标记名，这样就可以把几个不同的元素定义成相同的样式。例如：.center { text-align：center}，即定义.center 的类选择符为文字居中排列。这样的类定义好后就可以被应用到任何元素上了，如代码<h1 class="center">和<p class="center">就是定义 h1 元素（标题 1）和 p 元素（段落）都为“center”类，使这两个元素的样式都跟随“.center”这个类选择符，都是居中排列的。

注意：类的名称可以是任意英文单词或以英文开头与数字的组合，一般以其功能和效果简要命名。

3. ID 选择符

ID 的含义是标识，ID 选择符可以标识网页中的元素，它可以实现的功能和类选择符相似。与类选择符不同的是，ID 选择符在一个网页中按照规范只能使用一次。ID 选择符的名称必须以#开头，下面将定义两个 ID 选择符，第一个定义元素的颜色为红色，第二个定义元素的颜色为绿色：

```
#red { color: red;}
#green { color: green;}
```

如何使用上面定义的两个 ID 选择符呢？下面的 HTML 代码中，就是利用了 ID 选择符 red 将 p 元素显示为红色，而 ID 选择符 green 则将 p 元素显示为绿色。

```
<p id="red">这个段落是红色。</p>
<p id="green">这个段落是绿色。</p>
```

3.2.2 CSS 属性

从 CSS 的基本语句就可以看出，属性是 CSS 中非常重要的部分。CSS 的属性和属性值都是由国际组织定义的，CSS 属性的学习与应用是 CSS 语法的重要内容。

1. 字体属性

字体属性是最基本的属性，主要属性如表 3-1 所示。

2. 颜色和背景属性

CSS 中的颜色和背景主要属性如表 3-2 所示。

表 3-1　常用字体属性

属性名称	属性含义	属性值	示　　例
font-family	字体名称	所有字体	.s1 {font-family:黑体}
font-size	字体大小	常用单位有 pt 和 px	.s2 {font-size: 10pt}
font-style	字体风格	normal(正常),italic(斜体)	.s3 {font-style: italic}
font-weight	字体粗细	normal(正常),bold(加粗)	.s4 {font-weight: bold}
color	字体颜色	颜色值,如 red、#ff0000	.s5 {color: green}

表 3-2　常用颜色和背景属性

属性名称	属性含义	属性值	示　　例
color	前景色	各种颜色值	p {color: green}
background-color	背景色	各种颜色值	body {background-color: yellow}
background-image	背景图案	图片所在路径	body {background-image: fish.jpg}
background-repeat	背景图案重复方式	repeat-x, repeat-y,no-repeat	body {background-repeat: repeat-y}
background-attachment	背景图案是否滚动	scroll, fixed	body {background-attachment: scroll}

3. 文本属性

CSS 中的文本主要属性如表 3-3 所示。

表 3-3　常用文本属性

属性名称	属性含义	属性值	示　　例
text-align	文本对齐方式	left(左对齐)、right(右对齐)、center(居中对齐)	.t1 {text-align: right}
text-decoration	文本修饰方式	underline(下划线)、overline(上划线)、line-through(删除线)、none(无)	.t2 {text-decoration: underline}
line-height	定义行高	绝对长度或相对长度	.t3 {line-height: 120%}
letter-spacing	定义字间距	绝对长度或相对长度	.t4 {letter-spacing: 3mm}
word-spacing	定义单词间距	绝对长度或相对长度	.t5 {word-spacing: 8mm}

3.3　插入 CSS 样式表

如果想在浏览器中显示出效果,就要让浏览器识别并调用 CSS 样式。这里介绍四种在页面中插入 CSS 样式表的方法:内嵌样式、内部样式表、链入外部样式表和导入外部样

式表。

3.3.1 内嵌样式

内嵌样式是混合在 HTML 标记里使用的，用这种方法，可以很简单地对某个元素单独定义样式。内嵌样式是通过 HTML 标记的 style 参数进行 CSS 的定义。内嵌样式只对所在的标记有效，每个标记都有一个 style 参数，而 style 参数的内容就是 CSS 的属性和值。内嵌样式在现实中应用较少。参考下面的例子，其显示效果如图 3-1 所示。

```
<html>
<head>
<title>内嵌样式</title>
</head>
<body>
  <p style="font-size: 20pt; color: red">
    这个 Style 定义,里面的文字大小是 20pt,字体颜色是红色。
  </p>
</body>
</html>
```

在上例中<p style="font-size：20pt；color：red">这一行就定义了一个内嵌样式，样式的作用范围为 p 标记的内部。



图 3-1 内嵌样式

3.3.2 内部样式表

内部样式表是写在 HTML 的<head>和</head>中间的，用<style>标记插入。内部样式表只对所在的网页有效，其中定义的样式不能被其他网页引用。下面的代码应用的是内部 CSS，在浏览器中的显示效果如图 3-2 所示。

```
<html>
<head>
<title>内部样式表</title>
```



图 3-2　内部样式表

```
<style type=" text/css ">
  .S1 { font-family: "黑体";
        font-size: 36px;
        text-decoration:line-through;
        color: green; }
</style>
</head>
<body>
     <p class="S1">插入内部样式表</p>
</body>
</html>
```

3.3.3　链入外部样式表

链入外部样式表是把样式表保存为一个样式表文件，然后在页面中用<link>标记链接到这个样式表文件，这个<link>标记必须放在页面的<head>区内，格式如下：

```
<head>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="ss.css">
</head>
```

其中，rel= "stylesheet"是指在页面中使用外部的样式表，type= "text/css"是指文件的类型是样式表文件，href= "ss.css"是指外部样式表文件所在的位置和名称。

一个外部样式表文件可以应用于多个页面。当改变这个样式表文件时，所有页面的样式都随着改变。在制作大量相同样式页面的网站时，非常有用，不仅减少了重复的工作量，而且有利于以后的修改、编辑，浏览时也减少了重复下载代码。

样式表文件可以用任何文本编辑器打开并编辑，一般样式表文件扩展名为.css，内容是定义的样式表。

如下两段代码，一段是定义的一个单独的 CSS 文件 font.css，另一段是链入 CSS 文件的 HTML 代码，其在浏览器中的显示效果如图 3-3 所示。

font.css 文件的内容：

```
.s1 { font-size: 36px;
```

```
      line-height: 42px;
      color: red;
     }
.s2 { font-family: "黑体";
      font-size: 24px;
      font-weight: bold;
      text-decoration: underline;
     }
```

HTML 代码如下：

```
<html>
<head>
<title>链入外部样式表</title>
<link href=" font.css " rel="stylesheet" type="text/css"/>
</head>
<body>
   <p class="s1">应用外部样式表中的样式 s1</p>
   <p class="s2">应用外部样式表中的样式 s2</p>
</body>
</html>
```



图 3-3　链入外部样式表

3.3.4　导入外部样式表

导入外部样式表是指在内部样式表的<style>里导入一个外部样式表，导入时用@import，如下代码同样可以实现 3.3.3 节中例子的效果。

```
<html>
<head>
<title>导入外部样式表</title>
<style type="text/css"/>
@ import url("font.css")
</style>
```

```
</head>
<body>
    <p class="s1">应用外部样式表中的样式 s1</p>
    <p class="s2">应用外部样式表中的样式 s2</p>
</body>
```

注意：使用时导入外部样式表的路径、导入方法与链入外部样式表的方法一样。导入外部样式表相当于将样式表导入内部样式表中，其输入方式更有优势。

3.4 习　题

简答题

1. 下列哪些 CSS 选择符名称是正确的，并指出它们属于哪一类 CSS 选择符？

(1) .style1

(2) td

(3) .main_box

(4) .table

(5) #left

(6) #7ab

(7) .512

(8) S1

(9) body

(10) Img

2. 定义下列 CSS 样式，样式名称请自己定义。

(1) 字体大小 36px，字体颜色 #FF00CC，行高 3.5em，加粗。

(2) 黑体字，大小为 48pt，文字带有下划线，对齐方式为右对齐。

第4章

JavaScript 语言基础

JavaScript 是目前最流行的 Web 脚本语言，用于开发交互式的动态 Web 页面，它不仅可以直接应用于 HTML 文档以获得交互式效果或其他动态效果，而且还可以运行于服务器端。本章介绍有关 JavaScript 作为一种编程语言的基础知识，使读者能初步掌握该语言，以便为下一步的学习打下扎实的基础。

本章学习要点：

- 什么是 JavaScript
- JavaScript 与 HTML 的联系
- JavaScript 的基本语法

4.1 JavaScript 概述

JavaScript 是由 Netscape 公司开发的一种基于对象和事件驱动并具有安全性能的脚本语言，有了 JavaScript，可使网页变得生动。JavaScript 可以与超文本标记语言（HTML）、Java 小程序或者 JSP、ASP、PHP 等 Web 开发语言一起实现在一个 Web 页面中与 Web 客户交互作用，处理多个对象，从而灵活开发客户端的各种应用程序。JavaScript 具有如下优点：

（1）简单性：JavaScript 是一种脚本编写语言，它采用小程序段的方式实现编程，像其他脚本语言一样，JavaScript 同样也是一种解释性语言，它提供了一个简易的开发过程，不需要计算机语言编译器就可以直接运行在多种网页浏览器中。并且与 HTML 标记结合在一起，从而方便用户的使用操作。

（2）动态性：JavaScript 是动态的，它可以直接对用户或客户的输入做出响应，无需经过 Web 服务程序。它对用户的反映响应，是采用以事件驱动的方式进行的。所谓事件驱动，就是指在主页中执行了某种操作所产生的动作，比如按下鼠标、移动窗口、选择菜单等都可以视为事件。当事件发生后，可能会引起相应的事件响应。

（3）跨平台性：JavaScript 是依赖于浏览器本身，与操作环境无关，只要能运行浏览器的计算机，并支持 JavaScript 的浏览器就可以正确执行。

(4) 安全性：JavaScript 是一种安全性较强的语言，它不允许访问本地的磁盘，不允许将数据存入服务器上，不允许操作网络文档（如进行修改和删除），只能通过各种浏览器进行信息浏览或动态交互的实现，从而有效地防止数据的丢失。

JavaScript 在 Web 中的作用也是多方面的，可从以下几个方面得到体现：

(1) 可以为 Web 页增加特殊效果、动画或标志；

(2) 可以在客户端独立完成数据的验证；

(3) 用于建立客户/服务器应用程序；

(4) 开发客户端程序；

(5) 将 HTML 对象、Java 小应用程序、ActiveX 控件和 Netscape 插件组合在一起使 Web 网页发挥强大作用。

4.2　JavaScript 与 HTML

JavaScript 的最大特点就是和 HTML 的结合。JavaScript 代码总是和 HTML 一起使用的，当 HTML 文档在浏览器中被打开时，JavaScript 代码才能被执行。脚本程序既可以直接嵌入到 HTML 文档中，也可以用链接的方式将脚本程序和 HTML 文档结合起来。

4.2.1　使用<script>…</script>标记

JavaScript 代码使用 HTML 标记<script>…</script>集成到 HTML 文档中。在一个 HTML 文档中，可以有多对<script>…</script>标记来嵌入多段 JavaScript 代码，每个 JavaScript 代码中可以包含一条或多条 JavaScript 语句。<script>…</script>标记从理论上来讲，可以插到 HTML 文档中的任何位置，比如在<head>和</head>之间或是<body>和</body>之间，但按照多数人的习惯，常将该标记放在<head>和</head>之间。

<script>…</script>标记在 HTML 文档中主要有两个作用：一是在页面中标识一块脚本代码；二是加载一个脚本文件，它主要依赖于 src 属性。该标记的主要属性及其作用如表 4-1 所示。

表 4-1　<script>标记的主要属性

属　性	作　用
defer	用于告诉浏览器脚本是否有输出内容，属性值为 boolean 值
language	用于指定脚本使用的语言
src	指定使用的外部 JavaScript 代码的 URL 地址
type	代替 language 属性，用于指明脚本使用的语言

1. defer 属性

defer 是一个简单的属性，它的作用就是告诉浏览器 JavaScript 代码是否会产生输出，也可以说 document. write( )方法是否被使用。下面是一个简单的例子：

```
< script type= "text/JavaScript" defer>
< !- -
// 仅仅声明一个变量,没有输出语句
var x= 100
- - >
< /script>
```

2. language 属性

language 属性在最近的 HTML 和 XHTML 中已经不再使用，但为了使以前的 Web 也仍能够不加修改就可以在浏览器中正确地显示，所以现在的<script>标记仍保留了 language 属性。language 属性的值告诉浏览器应该按照哪一种语言的版本来执行脚本代码，例如：<script language="JavaScript">，该标记则告诉浏览器脚本使用的是 JavaScript 1.0。如果是使用其他版本的 JavaScript，如 JavaScript 1.1，可以按格式<script language="JavaScript 1.1">来使用。如果在<script>中没有使用 language 属性，则浏览器会默认使用 JavaScript 1.0。

3. src 属性

使用<script>的 src 属性是为了能在一个 HTML 文档中引用另一个文件中的 JavaScript 代码，此时的 JavaScript 代码是存放于一个单独的. js 文件中。使用该属性的好处就在于可以在不打开 HTML 文件的情况下修改 JavaScript 代码，但它的一个缺陷是代码的修改可能影响到 HTML 文档，比如当修改了. js 文件中的函数名之后，就必须修改 HTML 文档中用到的函数名，否则 HTML 文档将会出错。使用 src 的另一个好处就是可以保护 JavaScript 代码，不让别人看到。

4. type 属性

在最近的 HTML 和 XHTML 中已不再使用 language 属性，取而代之的是 type 属性。type 属性的使用格式如下：

```
< script type= "text/JavaScript">
```

或

```
< script type= "text/VBScript>
```

4.2.2 在 HTML 中嵌入 JavaScript

将 JavaScript 代码嵌入 HTML 文档有两种方式：一种是内联方式，即直接将代码书

写在 HTML 文档中，下面是一个简单的例子，其在浏览器中的显示效果如图 4-1 所示。

```
<html>
<head>
  <script language="javascript">
      document.write("Hello World!");
  </script>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

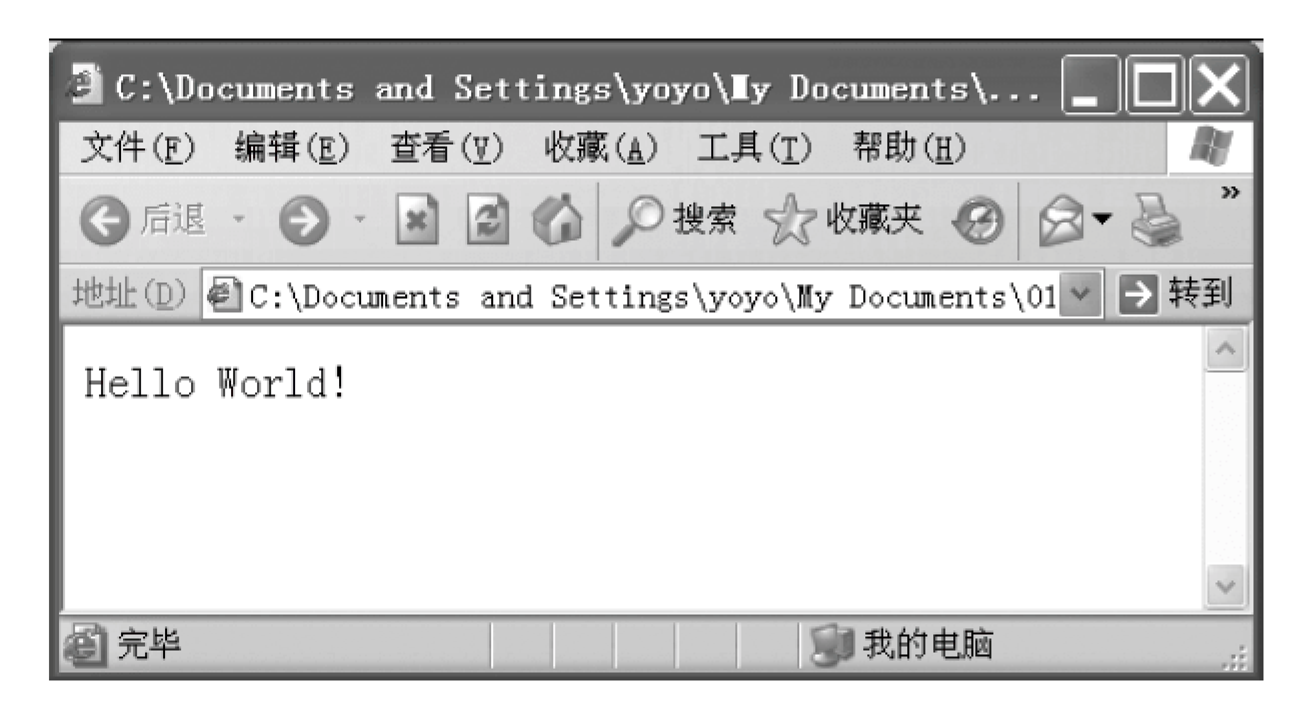


图 4-1　显示 Hello World!

另一种是外联方式，即先将 JavaScript 代码放在单独的.js 文件中，然后再在 HTML 文档中利用<script>标记的 src 属性进行调用，使用该方法可以将同一个 JavaScript 代码运用到不同的网页中。在下面的 HTML 文档中引用了在另一个文件 test.js 中的 JavaScript 代码。

```
<html>
  <head>
    <script src="test.js"></script>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

在该 HTML 文档中没有任何将在浏览器中显示的信息，但通过引用另一个文件中的 JavaScript 代码，在浏览器中输出了一段信息。被引用的 test.js 文件内容如下：

```
document.write("Hello World!")
```

注意：在外部文件中不能再包含<script>标记，还可以把 .js 文件放到网站目录中通常存放脚本的子目录中，这样更容易管理和维护。

4.3 JavaScript 的语法

JavaScript 同其他语言一样，有它自身的基本数据类型、表达式和运算符以及程序的基本框架结构。

4.3.1 基本数据类型

在 JavaScript 中有 4 种基本的数据类型。

(1) 数字型：整数和实数。

(2) 字符串型：用" "和' '括起来的字符或数值。

(3) 逻辑型：用 True 或 False 表示。

(4) 空值：表示什么也没有。

在 JavaScript 的基本类型中，数据可以是常量，也可以是变量。由于 JavaScript 采用弱类型的形式，因而一个数据的变量或常量不必首先声明，而是在使用或赋值时确定其数据的类型。当然也可以先声明该数据的类型。

4.3.2 常量

在程序运行过程中，其值不能被改变的量称为常量。常量可根据不同类型分为整型常量、实型常量、字符型常量等。

1. 整型和实型常量

整型常量由整数表示，如 123、−2000，也可以使用十六进制、八进制表示其值。实型常量是由整数部分加小数部分表示，如 123.45、−3.14，也可以使用指数方法表示，如 3e2、4E−10。

2. 字符型常量

使用双引号" "或单引号' '括起来的一个字符或字符串，如"Hello world!"、'abc'。

3. 逻辑常量

逻辑常量只有 True(真)和 False(假)两种值。往往用做程序的判断条件。

4. 空值

JavaScript 还提供一个空值 null，表示什么也没有。

4.3.3 变量

在程序运行过程中，其值可以改变的量称为变量。一个变量由变量名和变量值构成。对于变量必须明确变量的命名、变量的声明和变量的类型。

1. 变量的命名

(1) 必须以字母(a～z 或 A～Z)或下划线(_)开头，其他的字符可以用字母、下划线或数字(0～9)，变量名中不能有除下划线外的其他特殊字符。

(2) 不能使用 JavaScript 中的关键字作为变量，如 Var、int、true。

(3) 在对变量命名时，应尽量使变量名有意义，从而增加程序可读性，减少错误产生。

(4) JavaScript 变量名是区分大小写的，不同大小写的变量，例如，sum、Sum、SUM 都将视为不同的变量。

2. 变量的声明

一般在使用一个变量前，应该事先对变量进行声明。在 JavaScript 中，变量可以用关键字 Var 作声明。例如声明一个名为 num1 的变量，其声明格式如下：

```
<script> Var num1 </script>
```

在变量声明时可以同时给该变量值赋初值，例如让变量 num1 的初值为 10，代码如下：

```
<script> Var num1= 10 </script>
```

另外，在同一行中可以声明多个变量，变量与变量之间用逗号隔开。例如在同一行中声明变量 num1、num2、num3，代码如下：

```
<script> Var num1, num2, num3 </script>
```

在 JavaScript 中，变量也可以不作声明，而是在使用时根据赋值的类型来确定变量的类型。

3. 变量的类型

JavaScript 是一种弱类型的语言，变量的类型不像其他语言那样规定的比较死，对于同一变量可以赋不同类型的变量值。例如：

```
<script>
Var num1= 10
num1= "abc"
<script>
```

其中，变量 num1 先被赋初值 10，此时 num1 的类型是整型，接下来又把字符串 abc 赋给了 num1，此时 num1 的类型又变成了字符型。这些在 JavaScript 语言中都是允许的，所

以一般可以不必关心变量是什么类型的。

4.3.4 运算符

运算符是完成操作的一系列符号，也称为操作符。使用运算符的值称为算子或操作数，根据操作数的多少可以把运算符分为单目运算符、双目运算符和三目运算符。大多数 JavaScript 运算符都是双目运算符，即具有两个操作数的运算符，通常以“操作数 1 运算符 操作数 2”方式进行操作；而单目运算符是只需要一个操作数的运算符，此时运算符可以在操作数前，也可以在操作数后。

在 JavaScript 中包括以下几类运算符：

1. 算术运算符

(1) 双目运算符：＋(加)、－(减)、*(乘)、/(除)、%(取模)。

(2) 单目运算符：＋＋(递加 1 并返回数值或返回数值后递加 1，取决于运算符的位置在操作数前还是后)、－－(递减 1 并返回数值或返回数值后递减 1，取决于运算符的位置在操作数前还是后)。

2. 逻辑运算符

(1) 双目运算符 &&：逻辑与。只有当两个操作数的值都为 true 时，结果才为 true，否则为 false)、||(逻辑或，只要两个操作数中其中有一个值为 true，结果就为 true。

(2) 单目运算符!：逻辑非。!true 的值为 false，!false 的值为 true。

3. 比较运算符

比较运算符都是双目运算符，即：<(小于)、>(大于)、<＝(小于等于)、>＝(大于等于)、＝＝(等于)、!＝(不等于)。

4. 字符串运算符

在 JavaScript 中，只有一种字符串运算符——字符串加运算符(＋)。该运算符与加法运算符相同，但在进行字符串操作时，结果是将两个字符串结合起来。例如："120"＋"100"＝"120100"中的“＋”号不是算术运算符，而是字符串的连接符号。

5. 位操作运算符

用于对数值的二进制位进行操作，包括：&(按位与，两个操作数的相应位都为 1 时，该位的结果为 1，否则为 0)、|(按位或，两个操作数的相应位有一个为 1，则该位的结果为 1)、^(按位异或，两个操作的相应位不同时，该位的结果为 1)、<<(左移，左移的位数由第二个操作数决定)、>>(右移，右移的位数由第二个操作数决定)、>>>(无符号右移)。

6. 赋值运算符

常用的赋值运算符有：=(赋值)、+=(将左右两个操作数的和赋值给左操作数)、-(将左操作数减去右操作数的结果值赋给左操作数)、*=(将左右操作数的乘积结果值赋给左操作数)、/=(将左操作数除以右操作数的结果值赋给左操作数)、%=(将左右操作数的模运算结果值赋给左操作数)。

7. 条件运算符

JavaScript 支持的一种特殊的三目运算符，其格式为：条件 ? 结果 1 : 结果 2。该格式表示若"条件"为真，则表达式的值为"结果 1"，否则为"结果 2"。

4.4 JavaScript 语句

在任何一门编程语言中，程序的逻辑都是通过编程语句来实现的。在 JavaScript 中包含完整的一组编程语句，用于实现基本的程序控制和操作功能。

4.4.1 条件语句

条件语句可以使程序按照预先指定的条件进行判断，从而选择执行任务。在 JavaScript 中提供了 if 语句、if else 语句以及 switch 语句等三种条件语句。

1. if 语句

if 语句是最基本的条件语句，它的格式为：

```
if (表达式)
  语句;
```

也就是说，如果括号里的表达式为真，则执行语句，否则就跳过该语句。如果要执行的语句只有一条，那么可以写在与 if 所在的同一行，例如：

```
if (a==1) a++;
```

如果要执行的语句有多条，则应使用大括号将这些语句括起来，例如：

```
if (a==1) {a++; b++; }
```

2. if else 语句

如果需要在表达式为假时执行另一个语句，则可以使用 else 关键字扩展 if 语句。if else 语句的格式为：

```
if (表达式)
```

```
    语句段 1;
else
    语句段 2;
```

3. switch 语句

如果需要对同一个表达式进行多次判断，那么就可以使用 switch 语句，格式如下：

```
switch (表达式)
{ case value1: 语句 1;
  break;
  case value2: 语句 2;
  break;
  …
  case valueN: 语句 N;
  break;
  default: 语句;
}
```

【实例 4-1】 判断一个数是奇数还是偶数。该例显示效果如图 4-2 所示。

分析：对这个数进行除以 2 求余数，如果余数为 0，则表示这个数是偶数，否则为奇数。

代码如下：

```
<html>
<head>
<title>奇偶数判断</title>
<body>
<script type="text/javascript">
  var i;
  i=13;
  if(i%2==0)
    document.write(i+"是偶数");
  else
    document.write(i+"是奇数");
</script>
</body>
</html>
```



图 4-2 奇偶数判断实例效果

【实例 4-2】 把一个表示星期的数字转换为相应的字符串。该例显示效果如图 4-3 所示。

代码如下：

```
<html>
<head>
<title>星期转换</title>
```

```
<body>
<script type="text/javascript">
    var weekday;
    var string;
    weekday=3;
    switch(weekday)
    {
     case 0: string="星期日"; break;
     case 1: string="星期一"; break;
     case 2: string="星期二"; break;
     case 3: string="星期三"; break;
     case 4: string="星期四"; break;
     case 5: string="星期五"; break;
     case 6: string="星期六"; break;
    }
    document.write("今天是"+string);
</script>
</body>
</html>
```



图 4-3 星期转换实例效果

4.4.2 循环语句

循环语句用于在一定条件下重复执行某段代码。在 JavaScript 中提供了多种循环语句：for 语句、while 语句以及 do while 语句，同时还提供了 break 语句用于跳出循环，continue 语句用于终止当前循环并继续执行下一轮循环。

1. for 语句

for 语句的格式如下：

```
for (初始化;条件;增量 )
循环语句;
```

可以看出，for 语句由两部分构成：条件和循环体。循环体部分由具体的语句构成，是需要循环执行的代码。条件部分由括号括起来，分为三个部分，每个部分用分号分开。第一部分是计数器变量初始化部分；第二部分是循环判断条件，决定了循环的次数；第三部分给出了每循环一次，计数器变量应如何变化。

for 循环的执行步骤如下：

(1) 执行初始化语句，完成计数器初始化；

(2) 判断条件表达式是否为 true，如果为 true，执行循环体语句，否则退出循环；

(3) 执行循环体语句之后，执行增量语句；

(4) 重复步骤(2)和(3)，直到退出循环。

2. while 语句

while 语句是另一种基本的循环语句，格式如下：

```
while (表达式)
{
    循环语句;
}
```

while 循环的执行步骤如下：

(1) 计算表达式的值；

(2) 如果表达式的值为 true，则执行循环体语句；否则跳出循环；

(3) 重复步骤(1)和(2)，直到跳出循环。

3. do while 语句

do while 语句是 while 语句的变体，格式如下：

```
do
{
    循环语句;
} while (表达式)
```

它的执行步骤如下：

(1) 执行循环体语句；

(2) 计算表达式的值；

(3) 如果表达式的值为真，则执行循环体语句，否则退出循环；

(4) 重复步骤(2)和(3)，直到退出循环。

可见 do while 语句与 while 语句的区别是循环体语句至少执行一次，因为在 while 语句中，如果第一次表达式计算的值就为 false，则循环一次都不执行。除此之外，这两种语句并没有其他区别。

4. break 和 continue 语句

使用 break 语句可以使循环从 for 或 while 中跳出，continue 语句可以跳过循环内剩余的语句而进入下一次循环。

【实例 4-3】 利用 for 循环，实现 100 以内所有偶数的求和。该例显示效果如图 4-4 所示。

代码如下：

```
<html>
<head>
<title>偶数求和</title>
```



图 4-4 偶数求和实例效果

```
<body>
<script type="text/javascript">
    var i;
    var sum;
    sum=0;
    for(i=0; i<=100; i=i+2)
      sum=sum+i;
    document.write("和为:"+sum);
</script>
</body>
</html>
```

【实例 4-4】 利用 while 循环,实现上例 100 以内偶数的求和。

代码如下:

```
<html>
<head>
<title>偶数求和</title>
<body>
<script type="text/javascript">
    var i;
    i=0;
    var sum;
    sum=0;
    while(i<=100)
    {
      sum=sum+i;
      i=i+2;
    }
    document.write("和为:"+sum);
</script>
</body>
</html>
```

【实例 4-5】 比较下列两段代码,区分 break 语句和 continue 语句的用法。代码 1 显示效果如图 4-5 所示,代码 2 显示效果如图 4-6 所示。

代码 1:

```
<html>
<head>
<title>使用 break 语句</title>
<body>
<script type="text/javascript">
   var i;
   for(i=1; i<=10; i++)
```

```
    {
     if(i% 5==0)
        break;
     else
        document.write(i+" ");
    }
</script>
</body>
</html>
```

代码 2：

```
<html>
<head>
<title>使用 continue 语句</title>
<body>
<script type="text/javascript">
    var i;
    for(i=1; i<=10; i++)
    {
      if(i% 5==0)
         continue;
      else
         document.write(i+" ");
    }
</script>
</body>
</html>
```



图 4-5　使用 break 语句结果

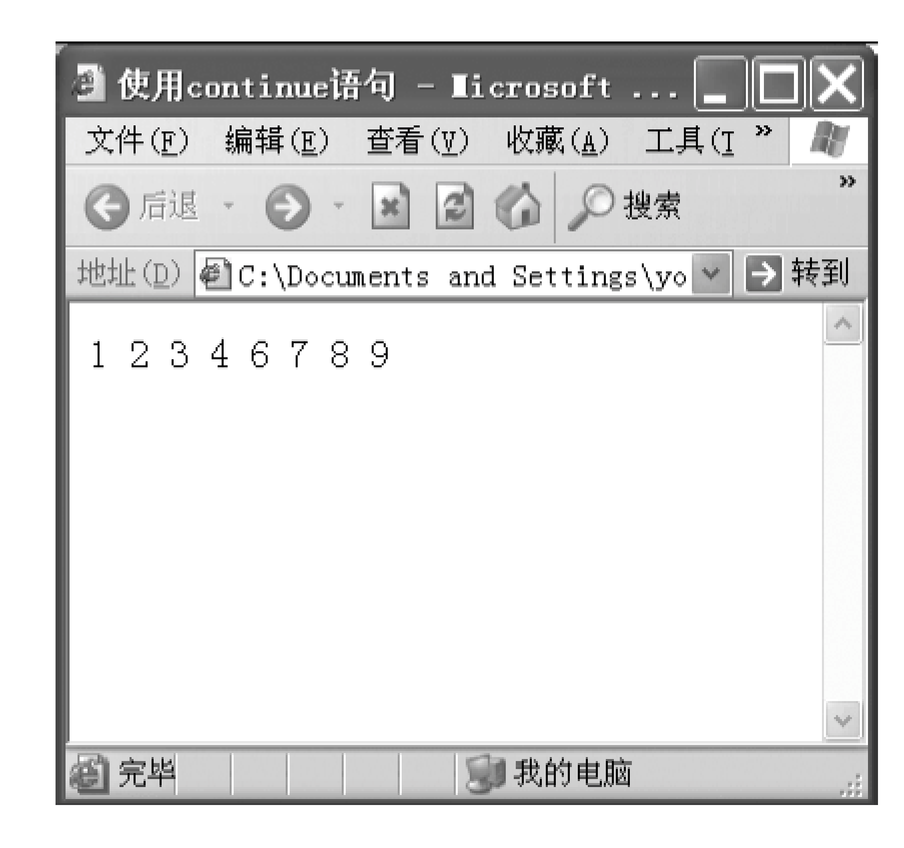


图 4-6　使用 continue 语句结果

本例实现 1～10 的输出显示，但在循环中设置了一个退出条件(i%5==0)，即 i 是 5 的倍数，当满足这个条件时则分别用 break 语句和 continue 语句进行退出，从显示结果可以看出，当使用 break 语句退出时，本例循环只执行了 4 次，当 i 等于 5 时，循环就结束了；

但使用 continue 语句退出时,循环共执行了 8 次,只有当 i 等于 5 和 10 时,跳出了循环。

4.5 习　　题

一、程序设计题

1. 在网页上显示 100 以内所有整数的总和。
2. 在网页上显示 10! 的值。

二、简答题

1. 简要概述 JavaScript 的特点。
2. 描述 JavaScript 与 HTML 的关系。

第5章

认识 Dreamweaver 8.0

Dreamweaver 8.0 是 Macromedia 公司推出的一款专业级网页设计软件，它采用多种先进技术，能够快速高效地制作出精美且内容丰富的网页。对于那些不懂 HTML，也没有学过程序设计的用户很容易上手，因为它既可以在可视化的编辑环境中开展页面的制作工作，也可以通过它提供的 HTML 代码编辑器来手工编写 HTML 代码。除了制作网页外，Dreamweaver 还具有站点管理功能，通过这一功能，用户可以有效地管理站点。

本章学习要点：

- Dreamweaver 8.0 的工作环境
- 创建站点
- 网页文档的基本操作

5.1 Dreamweaver 8.0 的工作环境

学习具体内容之前，先来了解一下 Dreamweaver 8.0 的工作环境，熟悉工作环境，对学习 Dreamweaver 有很大帮助。

5.1.1 启动 Dreamweaver 8.0

安装好 Dreamweaver 8.0 后，单击“开始”→“程序”→“Macromedia”→“Macromedia Dreamweaver 8”命令，即可启动 Dreamweaver 8.0。

启动 Dreamweaver 后，系统首先弹出“工作区设置”界面，如图 5-1 所示。一般情况下，只有第一次启动 Dreamweaver 的时候才会让用户选择工作界面。Dreamweaver 8.0 提供了两种工作界面：设计器和编码器。

(1) 设计器：一个使用多文档界面的集成工作区，其中全部文档窗口和面板集成在一个更大的应用程序窗口中，面板组停靠在右侧，适用于一般用户和初级用户；

(2) 编码器：也是一个集成工作区，但是面板组停靠在左侧，而且“文档”窗口在默认情况下显示“代码”视图，适用于具有高水平编程技术的用户。



图 5-1 “工作区设置”对话框

本教程后续章节中的操作均是在“设计器”工作区下完成。

5.1.2 Dreamweaver 8.0 操作界面

启动 Dreamweaver 8.0 后首先进入的是 Dreamweaver 的起始界面，如图 5-2 所示。

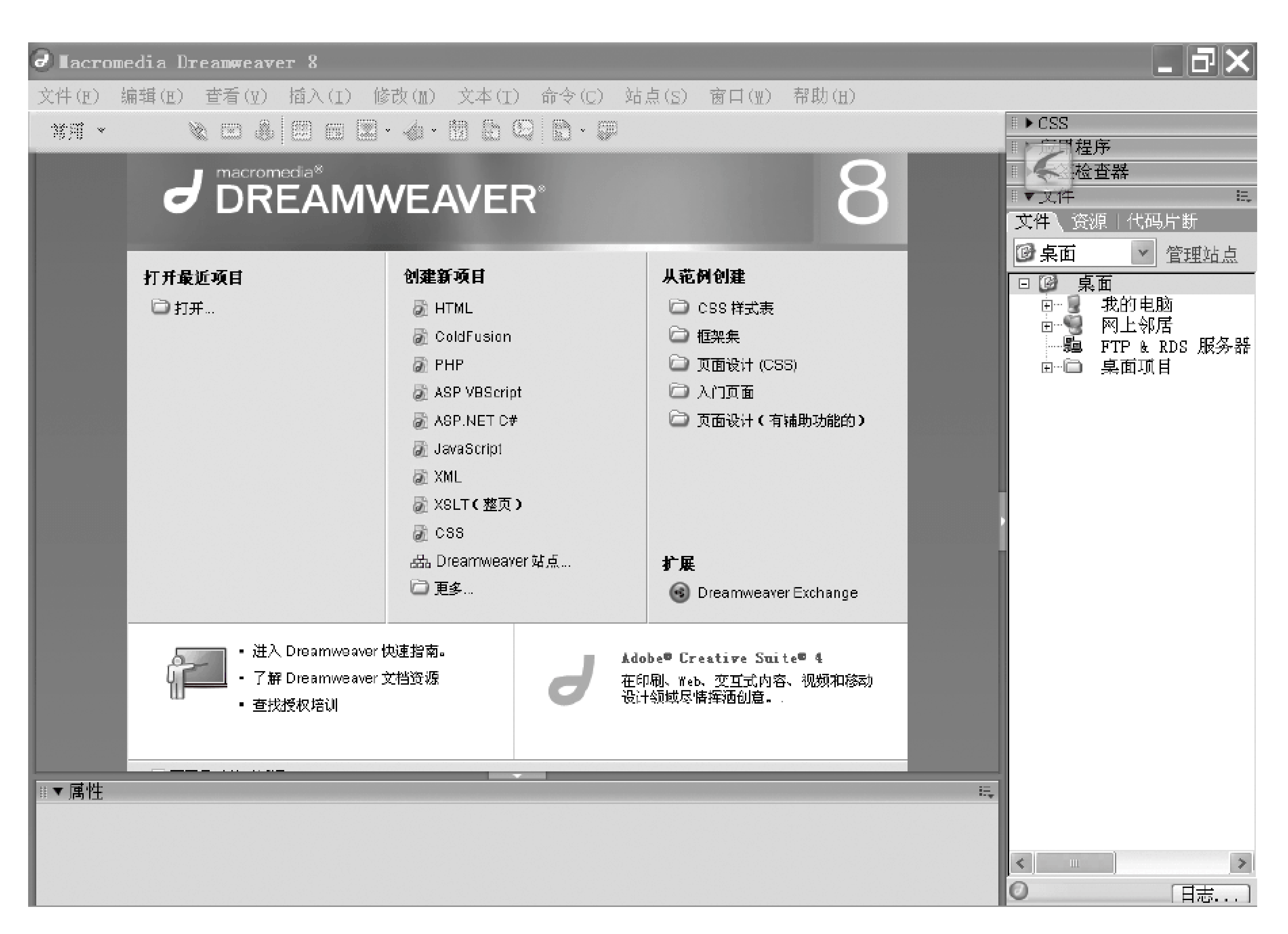


图 5-2 Dreamweaver 8.0 起始界面

在起始界面中，可以创建各种类型的新项目，也可以打开最近使用过的项目，或者从范例创建各种页面所需的元素。在“创建新项目”下，选择 HTML 选项，则可以进入页面编辑窗口，如图 5-3 所示。

下面将分别讲解与网页制作密切相关的各组成部分的作用。

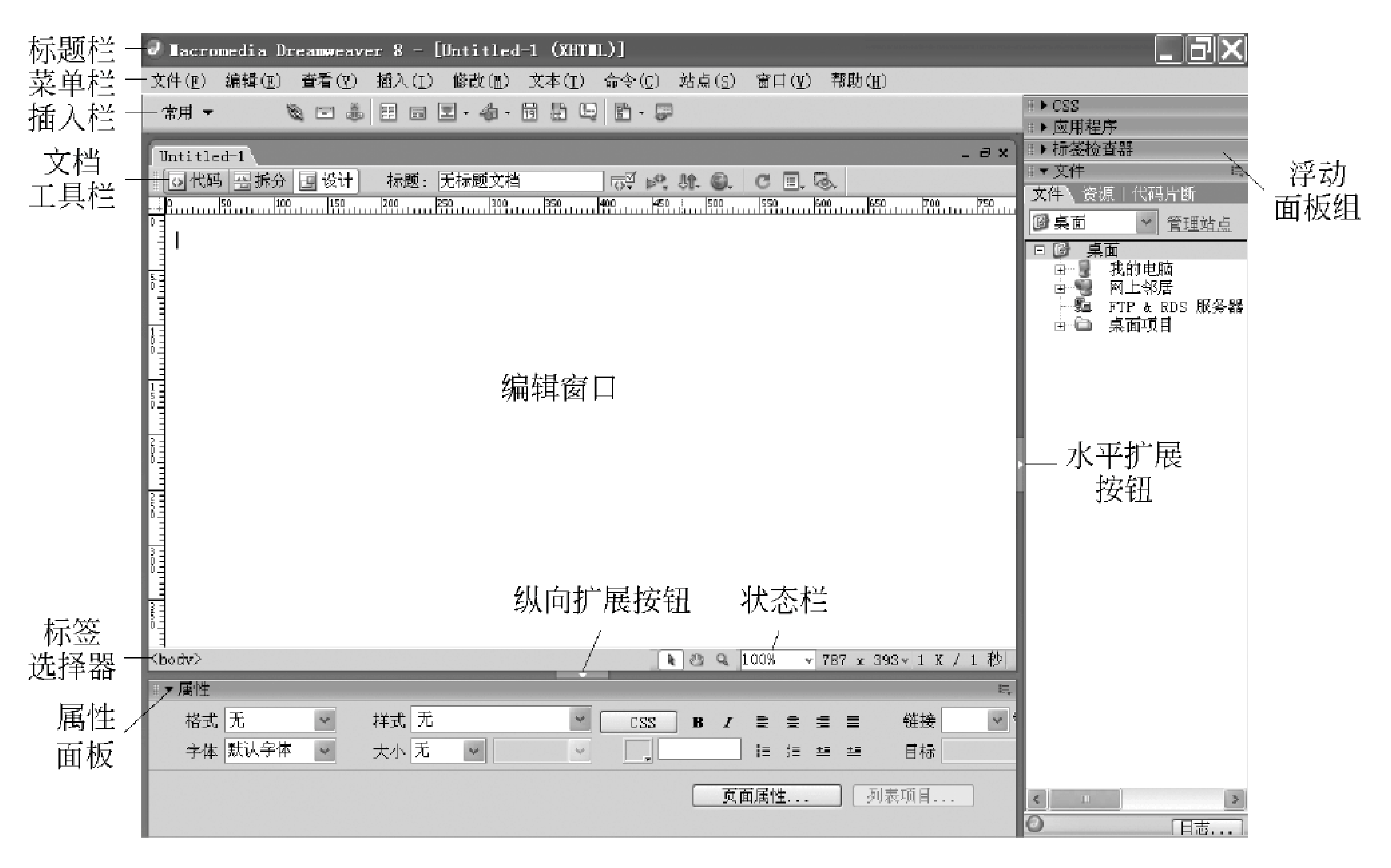


图 5-3 Dreamweaver 8.0 页面编辑窗口

1. 插入栏

插入栏主要用于在网页中插入各类网页元素，主要有“常用”、“布局”、“表单”、“文本”、HTML、“应用程序”、“Flash 元素”和“收藏夹”8 个选项卡。选择某个选项卡，即可看到相应的工具栏，单击工具栏中相应的工具选项即可执行相应的命令。插入栏的显示方式有两种：制表符显示方式和菜单显示方式，如图 5-4 和图 5-5 所示。其中，“常用”插入栏主要用于在网页中添加超链接、图像和日期等常见元素；“布局”插入栏主要用于进行页面布局，可添加表格、层、框架以及窗口模式的切换等操作；“表单”插入栏主要用于插入表单对象，如文字字段、单选按钮和复选框等；“文本”插入栏主要用于设置文本格式以及添加特殊字符。

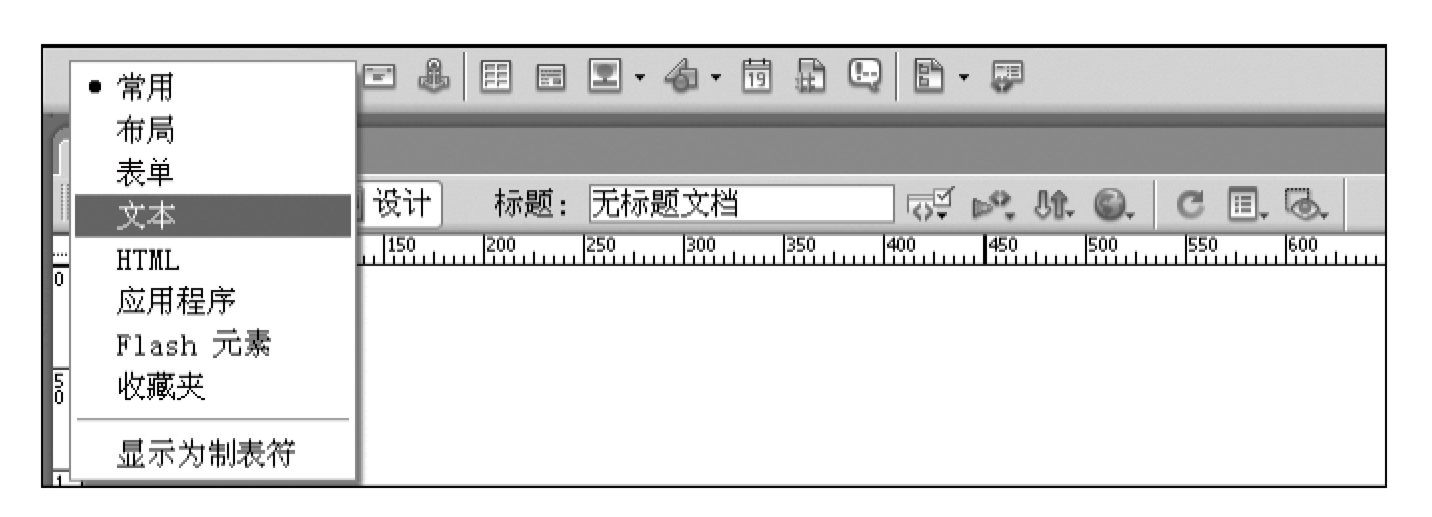


图 5-4 菜单显示方式的插入栏



图 5-5 制表符显示方式的插入栏

2. 文档工具栏

文档工具栏主要用于切换编辑区视图模式、设置网页标题、进行标记验证以及在浏览器中浏览网页等，如图 5-6 所示。

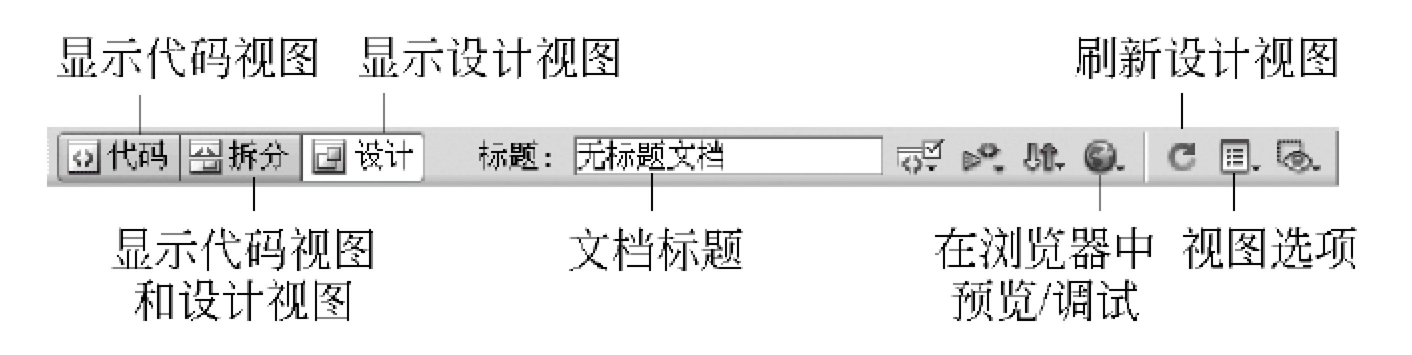


图 5-6　文档工具栏

3. 浮动面板组

浮动面板组是指编辑窗口右侧的所有浮动面板的集合。通常用于管理站点和添加事件等操作。默认情况下 Dreamweaver 8.0 打开 4 个面板组，分别是 CSS、应用程序、标签检查器和文件。在各个面板名称上单击，可以折叠或展开面板。通过单击“窗口”菜单中的相应命令可以打开或关闭相应的面板。

4. 状态栏

状态栏位于编辑窗口的下方，其中包括标签选择器、选取工具、手形工具、缩放工具、“设置缩放比率”下拉列表框、“窗口大小”栏和“文件大小”栏等项目，如图 5-7 所示。

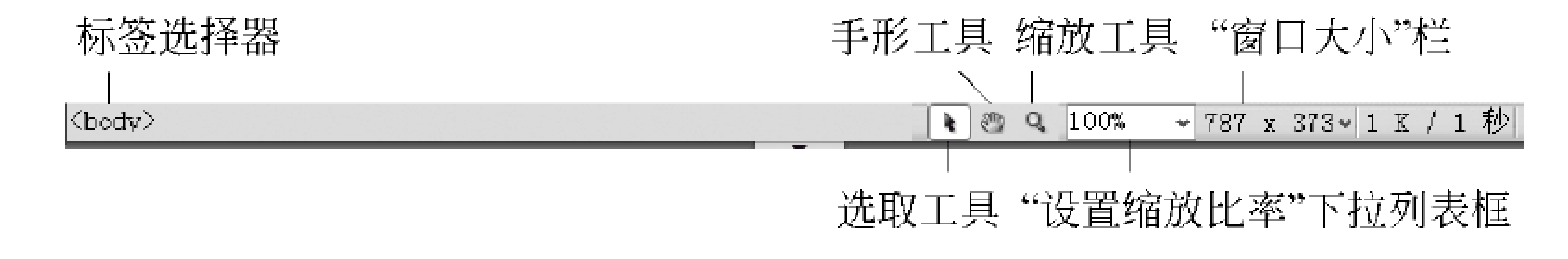


图 5-7　状态栏

5. 属性面板

Dreamweaver 8.0 提供的属性面板可以显示并修改当前选定的页面对象甚至是整个页面的属性。执行“窗口”→“属性”命令或直接按 Ctrl+F3 键，就可以显示或隐藏属性面板。不同对象其属性面板的参数设置项目也不同，如图 5-8、图 5-9 和图 5-10 所示。



图 5-8　文字属性面板

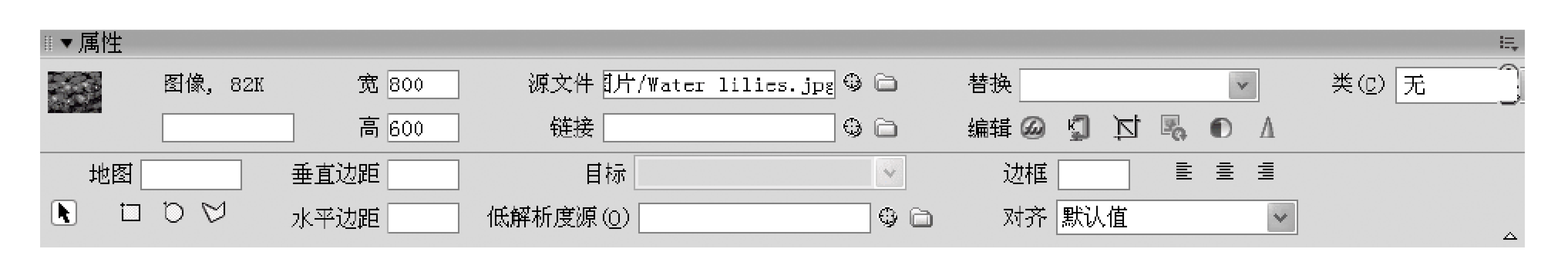


图 5-9　图片属性面板

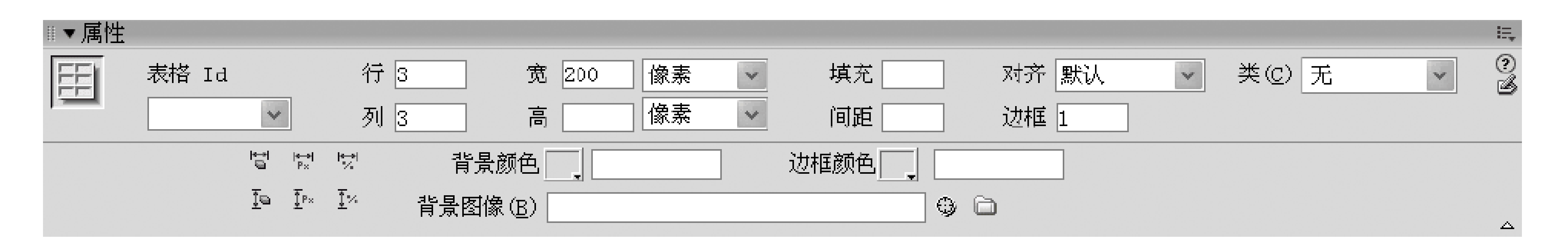


图 5-10　表格属性面板

5.2　规划与创建站点

5.2.1　规划站点

站点就是放置网站上所有文件的地方，每一个网站都有自己的站点，在创建站点之前，要对站点进行合理的规划，这样能使站点中的文档管理起来更轻松，也能提高工作效率。

在 Dreamweaver 8.0 中，站点包括远程站点和本地站点，简单地说，就是位于 Internet 服务器上的远程站点和位于本地计算机上的本地站点。一般都先在本地计算机上构建本地站点，当一切都准备好了，再将站点上传到 Internet 服务器上。

一般来说，在规划站点结构时，应该遵循以下一些规则。

1. 文档分类保存

如果是一个复杂的站点，它包含的文件会很多，而且各类型的文件内容也不尽相同，为了能更合理地管理文件，就要将文件分门别类地存放在相应的文件夹中，如果将一切网页文件都存放在一个文件夹中，当站点的规模越来越大时，管理起来就会很不容易。

用文件夹来合理构建文档的结构时，应该先在本地磁盘创建一个文件夹作为站点的根目录，然后在此文件夹中再创建多个子文件夹，如 page 文件夹、media 文件夹、image 文件夹等，将相应的文件放在相应的文件夹中。

2. 合理地命名文件名称

为了方便管理，合理的文件名称和文件夹名称是很重要的，好的名称容易理解，能够清晰地表达出网页内容。另外，在命名时可采用与其内容相同的英文或拼音来命名，应避免使用长文件名和中文。

3. 本地站点与远程站点结构统一

为了方便维护和管理，在设置本地站点时，应该将本地站点与远程站点的结构设计保持一致，将本地站点上的文件上传到服务器上时，可以保证本地站点是远程站点的完整备份，以避免出错，也便于对远程站点的调试与管理。

5.2.2 创建本地站点

可按下列步骤建立本地站点：

(1) 启动 Dreamweaver 8.0，执行“站点”→“新建站点”命令，弹出如图 5-11 所示的对话框。在该对话框中设置站点的名称，如 myweb。



图 5-11　设置站点名称

(2) 单击“下一步”按钮，打开如图 5-12 所示的对话框。在该对话框中选择是否使用服务器技术。如果要建立的是静态网页，就选择“否，我不想使用服务器技术”，如果要建立动态网页，就选择“是，我想使用服务器技术”。此处选择“否，我不想使用服务器技术”。

(3) 单击“下一步”按钮，打开如图 5-13 所示的对话框。在文本框中输入文件存储的路径，或单击“浏览”按钮，在弹出的对话框中选择保存站点文件的位置。

(4) 单击“下一步”按钮，打开如图 5-14 所示的对话框。在弹出的对话框中选择如何连接到远程服务器，此处选择“无”。

(5) 单击“下一步”按钮，打开如图 5-15 所示的对话框，该对话框显示了前面设置的站点信息。

(6) 单击“完成”按钮，新建的站点即出现在“文件”面板上，如图 5-16 所示。



图 5-12　选择是否使用服务器技术

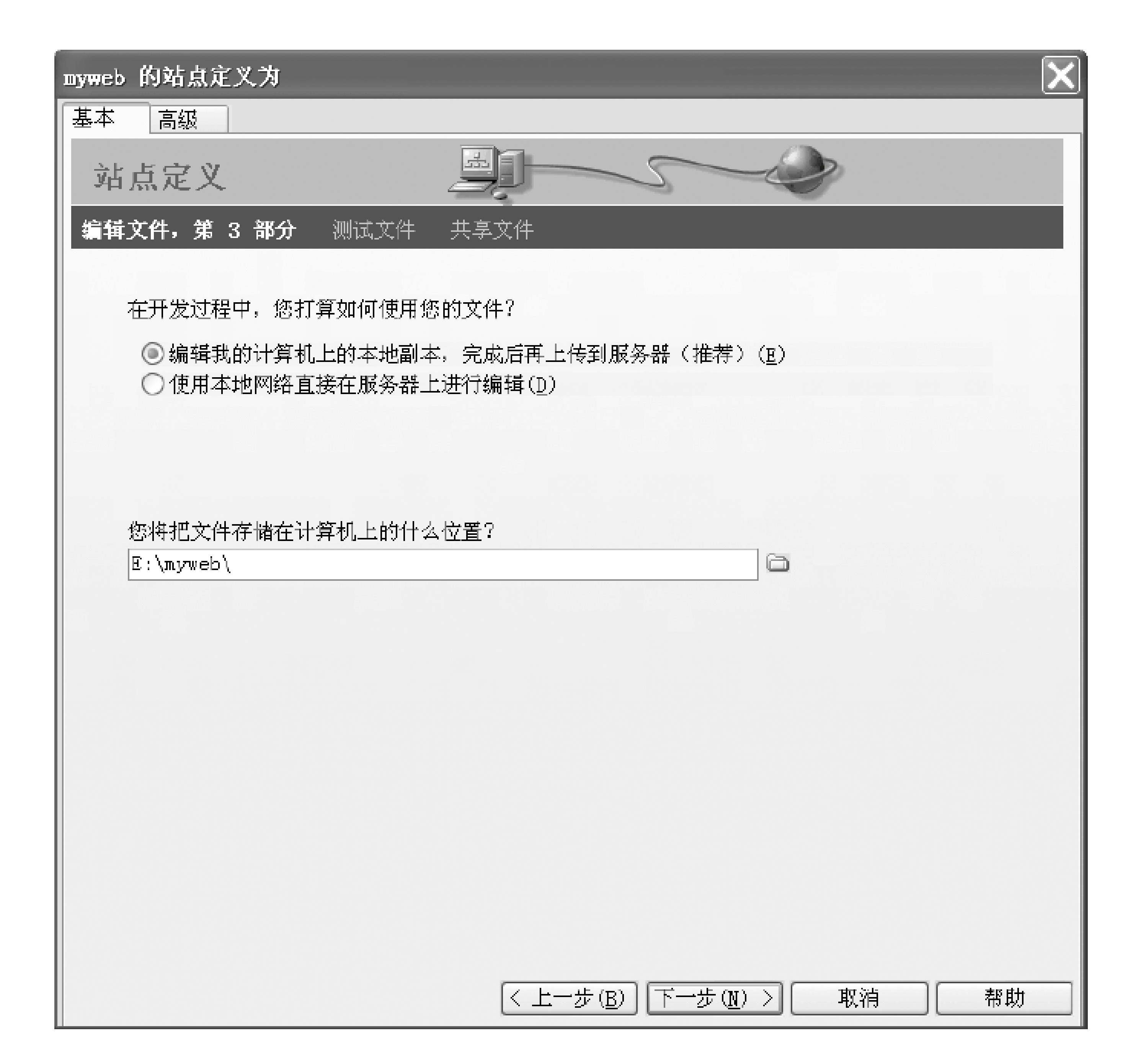


图 5-13　定义站点位置

5.2.3　管理站点

对于一个创建好的站点，用户可以随时更改站点布局，对站点的属性进行编辑，例如



图 5-14　选择远程服务器界面



图 5-15　站点建立完成界面

复制站点、删除站点等。

1. 编辑站点

具体操作步骤如下：

(1) 执行“站点”→“管理站点”命令，打开“管理站点”对话框，如图 5-17 所示。

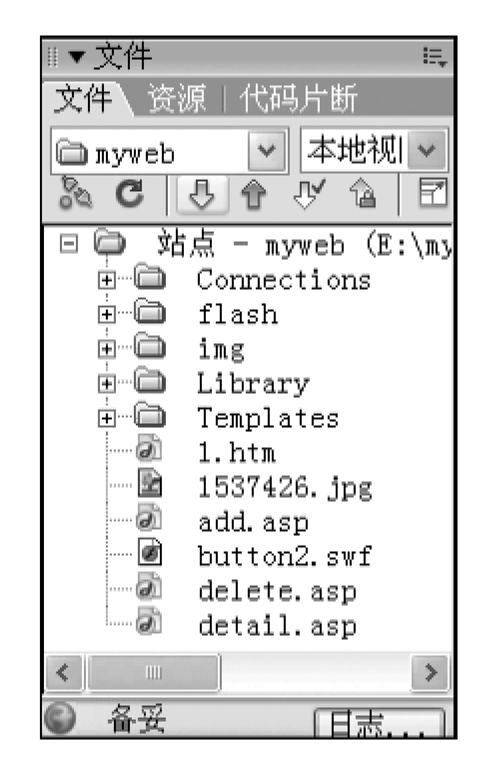


图 5-16　myweb 站点



图 5-17　“管理站点”对话框

(2) 在对话框上选择要编辑的站点，单击“编辑”按钮，打开编辑站点的对话框，如图 5-18 所示。

(3) 根据该对话框编辑站点。

(4) 设置完成后，单击“确定”按钮。



图 5-18　编辑站点对话框

2. 复制站点

在 Dreamweaver 8.0 中，如果同一个站点需要两个或更多，则可以进行复制站点操作，而无需再重新创建站点。复制站点的具体操作步骤如下：

(1) 执行“站点”→“管理站点”命令，打开“管理站点”对话框。

(2) 单击“复制”按钮，即可复制一个站点，并在原名称后显示“复制”字样，如图 5-19 所示。

（3）单击"完成"按钮。

3. 删除站点

如果站点已经没有用处，可以将其删除，具体操作步骤如下：

（1）执行"站点"→"管理站点"命令，打开"管理站点"对话框。

（2）选择要删除的站点，单击"删除"按钮，弹出一个询问对话框，如图 5-20 所示。

（3）单击"是"按钮即可将选定的站点删除。

（4）最后单击"完成"按钮，关闭"管理站点"对话框。



图 5-19　复制站点



图 5-20　删除站点

5.3　网页文档的基本操作

网页是构成网站的基础，在熟悉了 Dreamweaver 的工作环境之后，本节将系统地学习网页文档的基本操作方法，包括创建网页、打开网页、保存网页以及将网页设置成首页等。

5.3.1　创建网页

网页的创建一般有以下 3 种方法：

（1）启动 Dreamweaver 8.0 后，窗口中会出现一个起始页，单击"创建新项目"下面的选项即可创建网页，如图 5-21 所示。

（2）执行"文件"→"新建"菜单命令，弹出"新建文档"对话框，如图 5-22 所示。对话框提供了"常规"和"模板"两个选项卡，打开"常规"选项卡，在"类别"选项区中选择一种基本页类型，然后在"基本页"选项区中选择 HTML，最后单击"创建"按钮即可。

（3）在"文件"面板中新建文档，如图 5-23 所示。选择一个站点，在站点目录上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择"新建文件"命令即可。



图 5-21　利用起始页创建网页



图 5-22　“新建文档”对话框

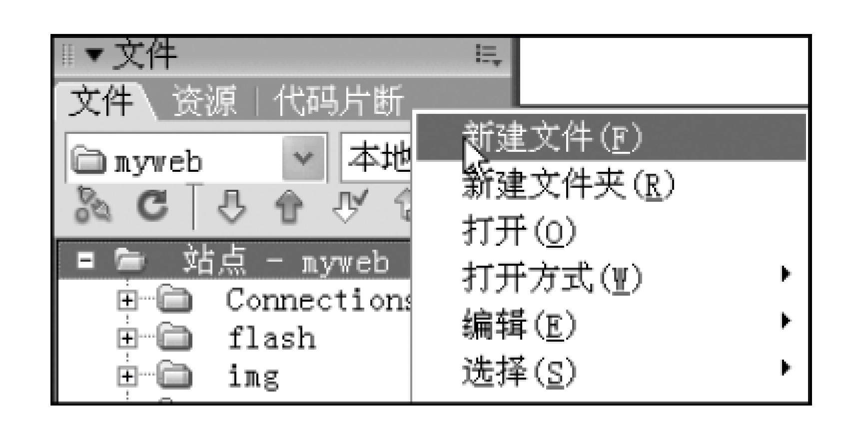


图 5-23　在站点中新建文档

5.3.2 打开网页

打开已经存在的 Dreamweaver 文件，通常也有如下 3 种方法：

（1）启动 Dreamweaver 8.0，利用起始页中的“打开最近项目”下面的选项即可打开最近打开过的文件，如图 5-24 所示。



图 5-24　利用起始页打开网页

（2）执行“文件”→“打开”菜单命令，弹出“打开”对话框，如图 5-25 所示。选择要打开的文件，单击“打开”按钮，即可打开该文件。

（3）在“文件”面板中打开文档，如图 5-26 所示。在站点目录上选择需要打开的文

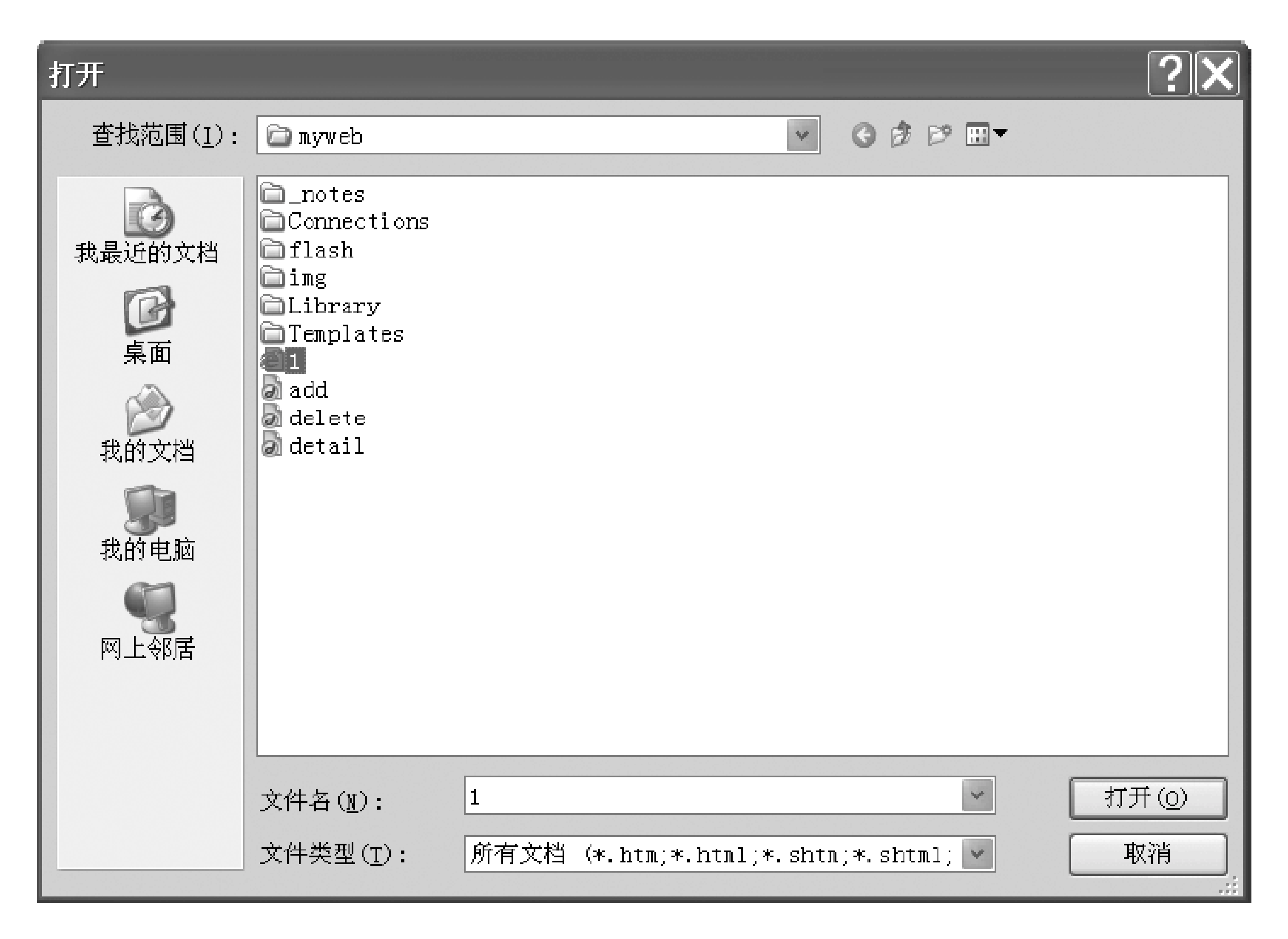


图 5-25　“打开”对话框

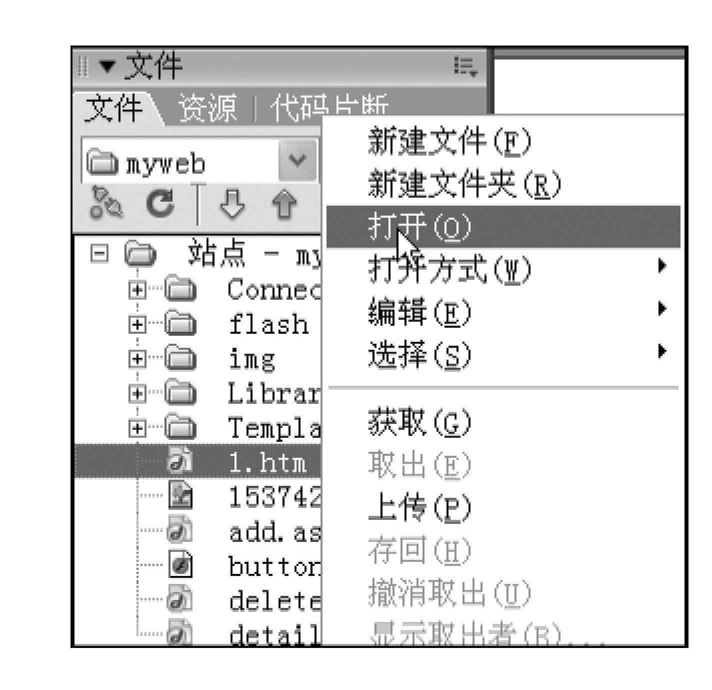


图 5-26　在站点中打开文档

档，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令即可，也可以通过直接双击文件名来打开文档。

5.3.3 保存网页

编辑好的网页可以将其保存起来，以便以后使用。在 Dreamweaver 8.0 中，通常采用如下两种方法来保存网页文件。

（1）执行“文件”→“保存”（或“另存为”）菜单命令，弹出“另存为”对话框，如图 5-27 所示。在“文件名”文本框中输入保存文件的名称，单击“保存”按钮即可。

（2）在编辑窗口上方的文档名称选项卡上直接通过单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“保存”或“另存为”对话框进行保存文件，如图 5-28 所示。

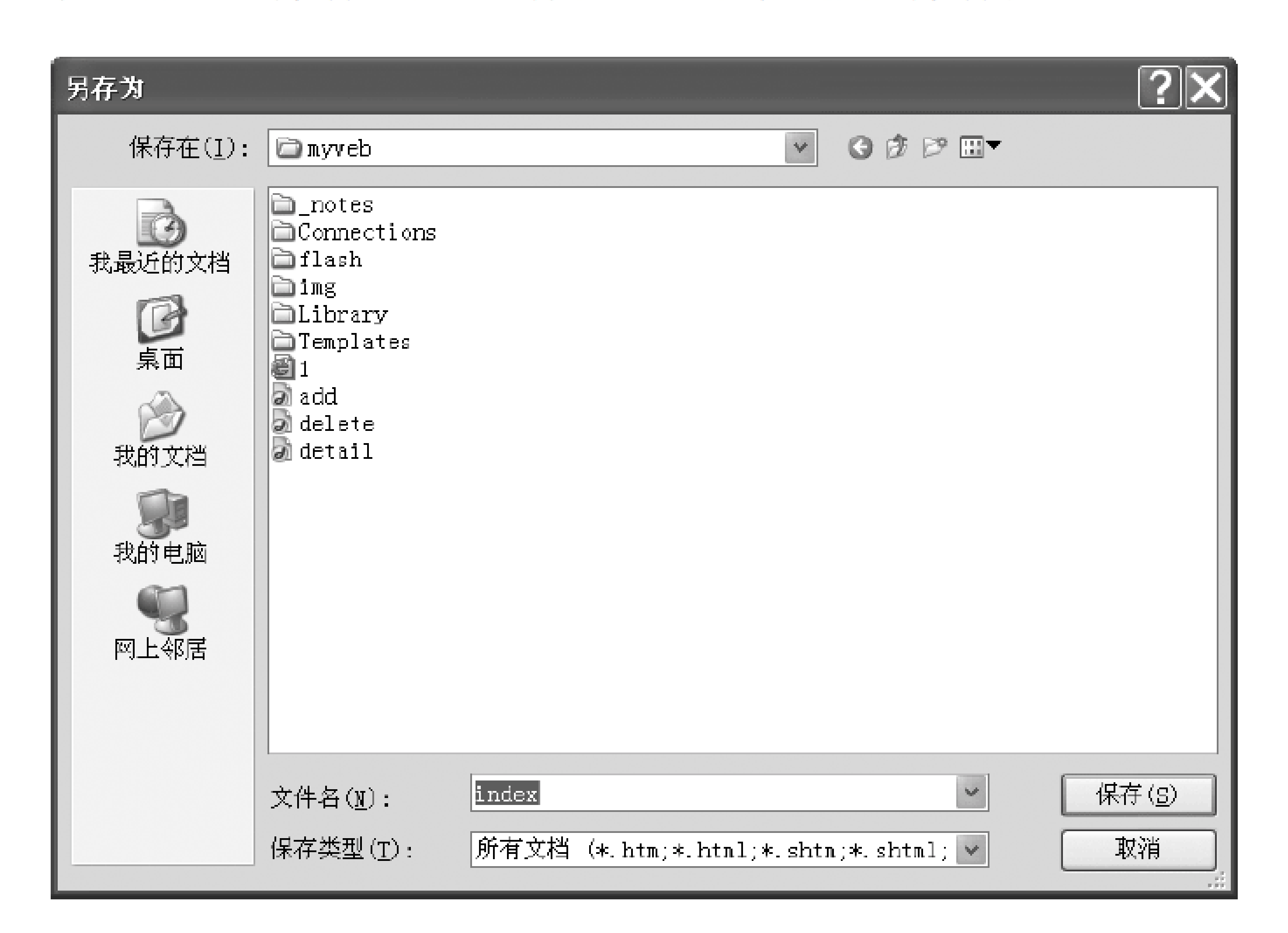



图 5-27 “另存为”对话框

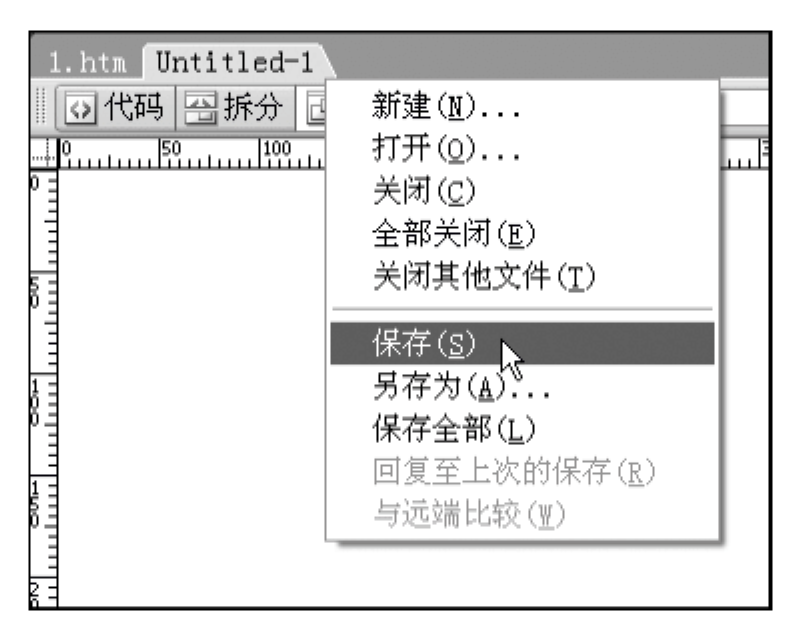


图 5-28 通过快捷菜单进行保存

5.3.4 预览网页

为了完成最佳的页面设计，在网页设计过程中常常需要预览页面效果，以便进行必要的修改调整。通常有如下两种方法：

（1）执行“文件”→“在浏览器中预览”→IExplorer 6.0 菜单命令。

（2）单击“文档工具栏”中的预览按钮 ，在弹出的下拉菜单中选择“预览在 IExplorer 6.0”命令。

注意：网页未执行保存而使用浏览器预览时，Dreamweaver 8.0 会弹出提示对话框，询问是否保存网页，如图 5-29 所示。因此用户必须先保存网页，才能通过浏览器预览网页设计效果。



图 5-29 保存提示对话框

5.4 设置页面属性

页面标题、背景图像和颜色、文本和链接颜色、样式以及边距是每个网页的基本属性，可以通过“页面属性”对话框进行设置或更改。打开“页面属性”对话框可通过如下 3 种方法：

(1) 执行“修改”→“页面属性”菜单命令。

(2) 在网页空白处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“页面属性”命令。

(3) 单击属性面板中的“页面属性”按钮。

“页面属性”对话框如图 5-30 所示。

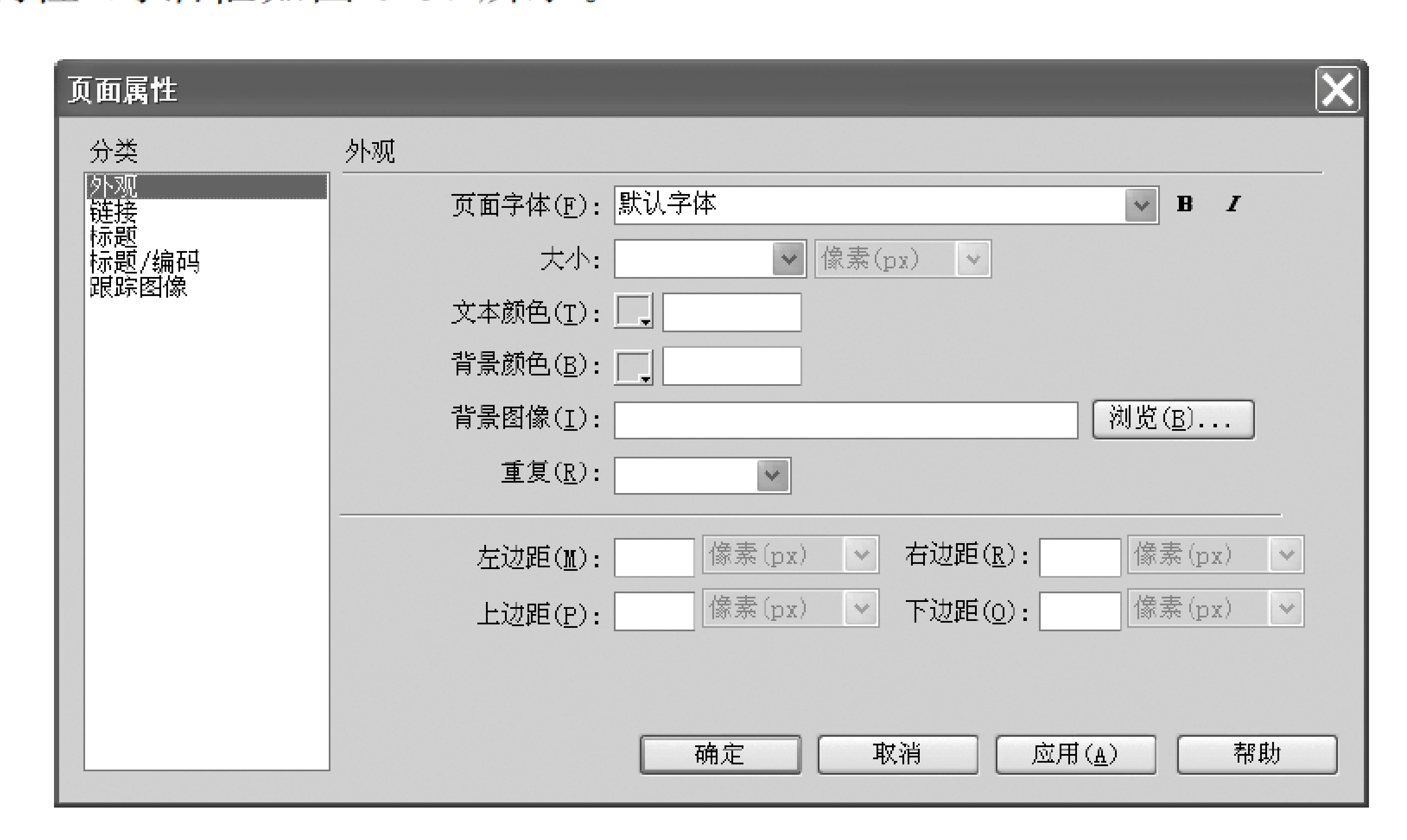


图 5-30 “页面属性”对话框

通过该对话框，用户可以设置外观、链接、标题等项的属性，下面做具体介绍。

1. 外观

在“分类”列表中选择“外观”选项，对话框右侧显示出相应的属性，各属性的作用

如下：

(1) 页面字体：设置在页面中使用的默认字体。

(2) 大小：设置在页面中使用的默认字体大小。

(3) 文本颜色：设置显示字体的默认颜色。

(4) 背景颜色：设置页面使用的背景颜色。

(5) 背景图像：设置页面的背景图像。

注意：页面的背景图像和背景颜色不能同时显示，如果同时在页面设置了背景图像和背景颜色，则在浏览页面时只显示背景图片。

(6) 重复：设置背景图像在页面上的显示方式，共有4种方式：不重复(仅显示背景图像一次)、重复(横向和纵向重复或平铺图像)、横向重复(横向平铺图像)、纵向重复(纵向平铺图像)。

(7) 左边距和右边距：用于设置左右页边距的大小。

(8) 上边距和下边距：用于设置上下页边距的大小。

2. 链接

在"分类"列表中选择"链接"选项，对话框右侧显示出相应的属性，如图5-31所示，各属性的作用如下：

(1) 链接字体：设置链接文本使用的默认字体。

(2) 大小：设置链接文本使用的默认的字体大小。

(3) 链接颜色：设置应用于链接文本的颜色。

(4) 已访问链接：设置应用于访问过的链接的颜色。

(5) 变换图像链接：设置当鼠标位于链接上时应用的颜色。

(6) 活动链接：设置当鼠标在链接上单击时应用的颜色。

(7) 下划线样式：设置应用于链接的下划线样式。



图5-31 "链接"选项

3. 标题

在“分类”列表中选择“标题”选项，对话框右侧显示出相应的属性，如图 5-32 所示，各属性的作用如下：



图 5-32 “标题”选项

（1）标题字体：指定在页面中使用的默认字体。

（2）标题 1～标题 6：指定 6 种标题标记使用的字体大小和颜色。

4. 标题/编码

在“分类”列表中选择“标题/编码”选项，对话框右侧显示出相应的属性，如图 5-33 所示，各属性的作用如下：

（1）标题：指定在“文档”窗口和大多数浏览器窗口的标题栏中出现的页面标题。

（2）文档类型(DTD)：设置文档类型定义。

（3）编码：指定文档中字符所用的编码。

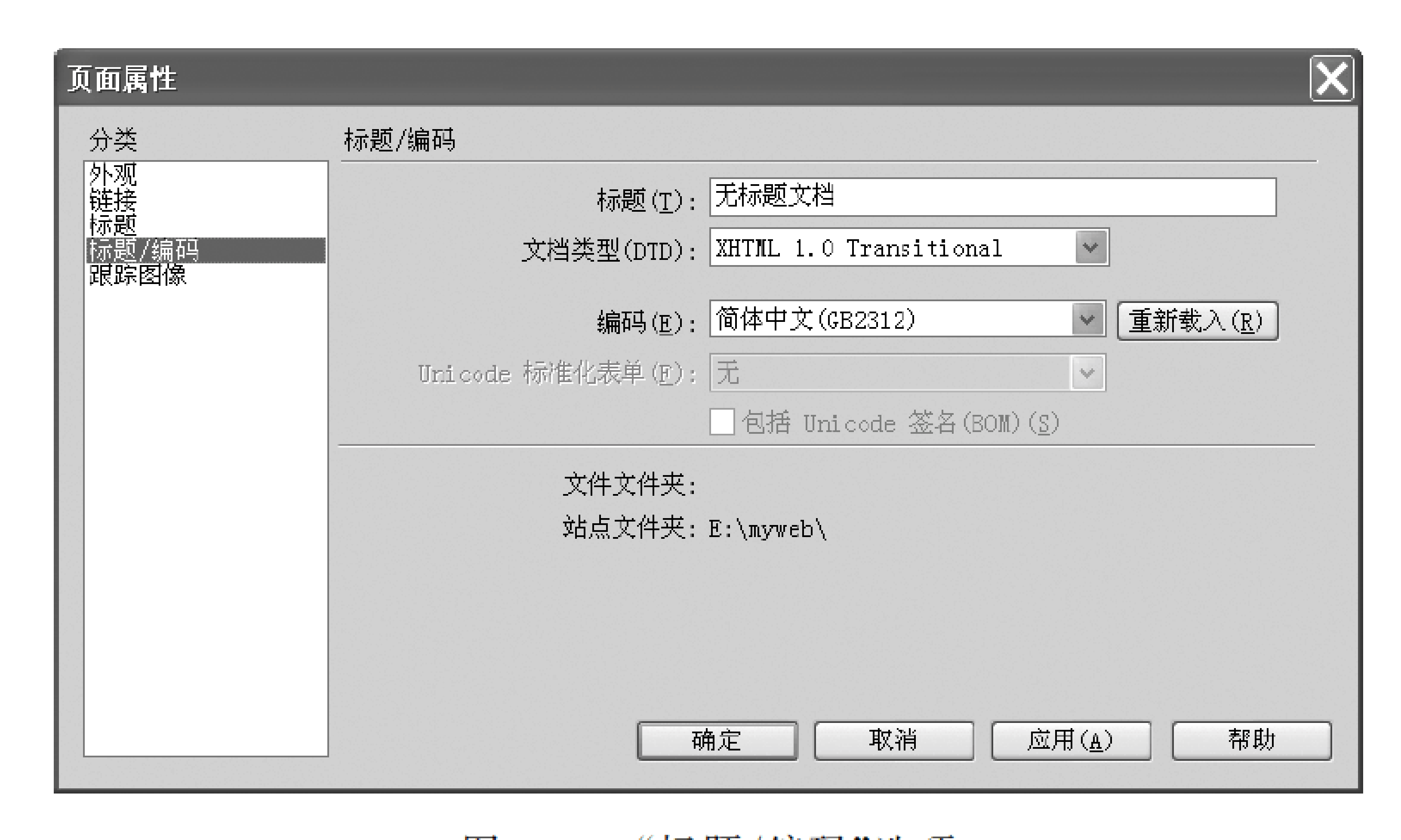


图 5-33 “标题/编码”选项

5. 跟踪图像

在“分类”列表中选择“跟踪图像”选项，对话框右侧显示出相应的属性，如图 5-34 所示，各属性的作用如下：



图 5-34 “跟踪图像”选项

(1) 跟踪图像：指定在复制设计时作为参考的图像。该图像只供参考，当文档在浏览器中显示时并不出现。

说明： 如果在一个页面同时设置了背景图像、背景颜色和跟踪图像，则在编辑窗口中只能看到跟踪图像，但在浏览页面时，跟踪图像不显示。

(2) 透明度：设置跟踪图像的透明度。拖动上面的滑块设置图像的透明程度。

5.5 习　　题

一、简答题

1. Dreamweaver 8.0 的工作区主要包括哪些内容？
2. 简述建立站点的操作过程。

二、操作题

1. 在 D:\web 下建立一个本地站点，并在该站点中建立三个文件夹，分别是 images、pages、media。
2. 隐藏文档窗口中所有的面板。

第6章

网页的排版布局

网页设计是否美观，直接影响到用户对网站的第一感觉。在网页设计过程中，色彩的搭配、文字的变化、图片的处理等，这些都是不可忽略的因素，但除此之外，还有一个非常重要的因素——网页的布局。不同类型的网站采用不同的布局，不但能使网站结构合理化，也可以使访问者一看就明白：这个网站是做什么的。下面就来学习有关网页布局的相关知识和方法。

本章学习要点：

- 常见的网页布局结构
- 表格布局
- 框架布局
- 使用层

6.1 网页布局基础

网页布局的效果直接影响到网页设计的质量，在完成网站的规划后，必须要事先做好布局规划，页面布局设计主要包括页面版式草图设计、优选布局方案、细化布局方案、选择布局工具、确定页面元素等。

1. 页面版式草图设计

可将新页面视为一张白纸，尽可能地发挥想象力，将设想的版式用笔画在纸上形成版式草图。在草图设计阶段，除了考虑版式布局方案外，还应确定浏览页面的大小（如1024×768像素）、页面主题造型、页眉、页脚、页面对象（文本、图像和其他多媒体元素）的大致位置。

2. 布局方案的细化

在草图基础上，添加上主要的栏目，在细化时，必须遵循突出重点，平衡协调的原则，将网站标志、主导航菜单等最重要的模块放在最显眼、最突出的位置，然后再考虑次要栏

目的排放。

3. 布局工具的选择

Dreamweaver 8.0 提供了多种实用的布局工具,可以根据布局的复杂程度和具体要求进行选择。

(1) 表格布局:使用表格,既可以使网页个性化、艺术化,又能使网页的管理和修改工作变得更加简单。目前大多数站点都是用表格布局,通过表格布局,可以使对象之间不会相互影响。

(2) 框架布局:使用框架,可以将网页浏览器的显示空间分割成几个部分,每个部分可以独立显示不同的网页,又能较好地融为一体。

(3) 层布局:使用层,可以对页面元素进行定位,可以将其定位在页面上的任意位置,还可以将层元素进行堆叠,实现特殊效果。

6.2 常见的布局结构

网页常见的布局结构类型有"T"字型布局、"口"字型布局、"三"字型布局、"川"字型布局、海报型布局、Flash 布局、标题文本型布局、框架型布局和综合型布局等。

1. "T"字型布局

"T"字型布局方式的网页在页面顶部为"横条网站标志+广告条",下方左面为导航栏,右面显示内容,整体效果类似英文字母"T",所以称之为"T"字型布局。这是网页设计中用的最广泛的一种布局方式,这种布局的优点是页面结构清晰,主次分明,是初学者最容易上手的布局方法,缺点是中规中矩,过于呆板。

2. "口"字型布局

"口"字型布局方式的网页在页面的上方和下方各有一个广告条,左侧是导航栏,右侧放置"友情链接"等内容,中间是主要内容的网页,这种布局的优点是充分利用版面,信息量大,缺点是页面拥挤,不够灵活。

3. "三"字型布局

"三"字型布局是一种简洁明快的网页布局,在国外用得比较多,国内比较少见。这种布局的特点是在页面上由横向两条色块将网页整体分割为 3 部分,色块中大多放置广告条与更新和版权提示。

4. 海报型布局

海报型布局的网页基本上出现在一些网站的首页,大部分为一些精美的平面设计结合一些小的动画,放上几个简单的链接或者仅是一个"进入"的链接甚至直接在首页的图

片上做链接而没有任何提示。这种类型大部分出现在企业网站和个人主页，如果说处理得好，会给人带来赏心悦目的感觉。

5．标题文本型布局

标题文本型布局是指页面内容以文本为主，这种类型页面最上面往往是标题或类似的一些东西，下面是正文，比如一些文章页面或注册页面等就是这一类。

6．框架型布局

采用框架布局结构，常见的有左右框架型、上下框架型和综合框架型。由于兼容性和美观等因素，这种布局目前专业设计人员采用的已不多，不过在一些大型论坛上还是比较受青睐的，有些企业网站也有应用。

7．综合型布局

综合型布局是一种较为复杂的布局，是上述几种布局的结合与变化。

6.3　表格布局

表格是一种简明扼要而内容丰富的组织和显示信息的方式。在文档处理中占有十分重要的位置，使用 Dreamweaver 8.0 制作网页时，既可以使用表格在页面上显示表格式数据，也可以使用表格进行文本和图形的布局。

6.3.1　创建表格

在网页通过插入表格可对网页中的元素进行精确的定位，从而达到页面美观的效果。插入表格分为插入普通表格和插入嵌套表格两种。

1．插入普通表格

普通表格即传统意义上的表格，通常用来显示信息。在 Dreamweaver 8.0 中插入表格的方法是：执行“插入”→“表格”命令，打开“表格”对话框，如图 6-1 所示。其中各选项的参数含义为：

（1）行数：用于设置表格的行数。

（2）列数：用于设置表格的列数。

（3）表格宽度：用于设置表格的宽度，有两种度量单位，即像素和百分比。一般外层表格单位用像素，嵌套表格用百分比。

（4）边框粗细：用于设置单元格边框线的宽



图 6-1　插入表格对话框

度，当设置为 0 时，表明无边框。

(5) 单元格边距：用于设置单元格边框和单元格内容之间相距的距离。

(6) 单元格间距：用于设置相邻的表格单元格之间相距像素值。

根据各选项的作用对插入的表格进行属性设置，设置好表格后，单击“确定”按钮即可插入表格。

2. 插入嵌套表格

嵌套表格是指在表格的某个单元格中再插入一个表格，其宽度受所在单元格的宽度限制。在制作页面较为复杂的网页时，可以使用嵌套表格来对其进行布局。在 Dreamweaver 8.0 中插入嵌套表格的方法同插入普通表格的方法相同。

6.3.2 编辑表格

表格创建好后，有时并不完全符合设计者的要求，这时可以通过对表格进行编辑，达到更理想的效果。在 Dreamweaver 8.0 中编辑表格主要包括选择表格元素、插入和删除行或列、拆分与合并单元格、添加表格内容等。

1. 选择表格元素

选择表格元素包括选择整个表格、选择行或列和选择单元格。其操作方法分别为：

1) 选择整个表格

如果要选择整个表格对象，可执行下列操作之一。

(1) 将鼠标光标移到表格边框线上，当边框线变为红色且鼠标光标变为 形状时，单击鼠标左键即可将其选中。

(2) 单击表格单元格，然后执行“修改”→“表格”→“选择表格”菜单命令。

(3) 单击表格单元格，然后在状态栏中的标签检查器中选择<table>标记，如图 6-2 所示。

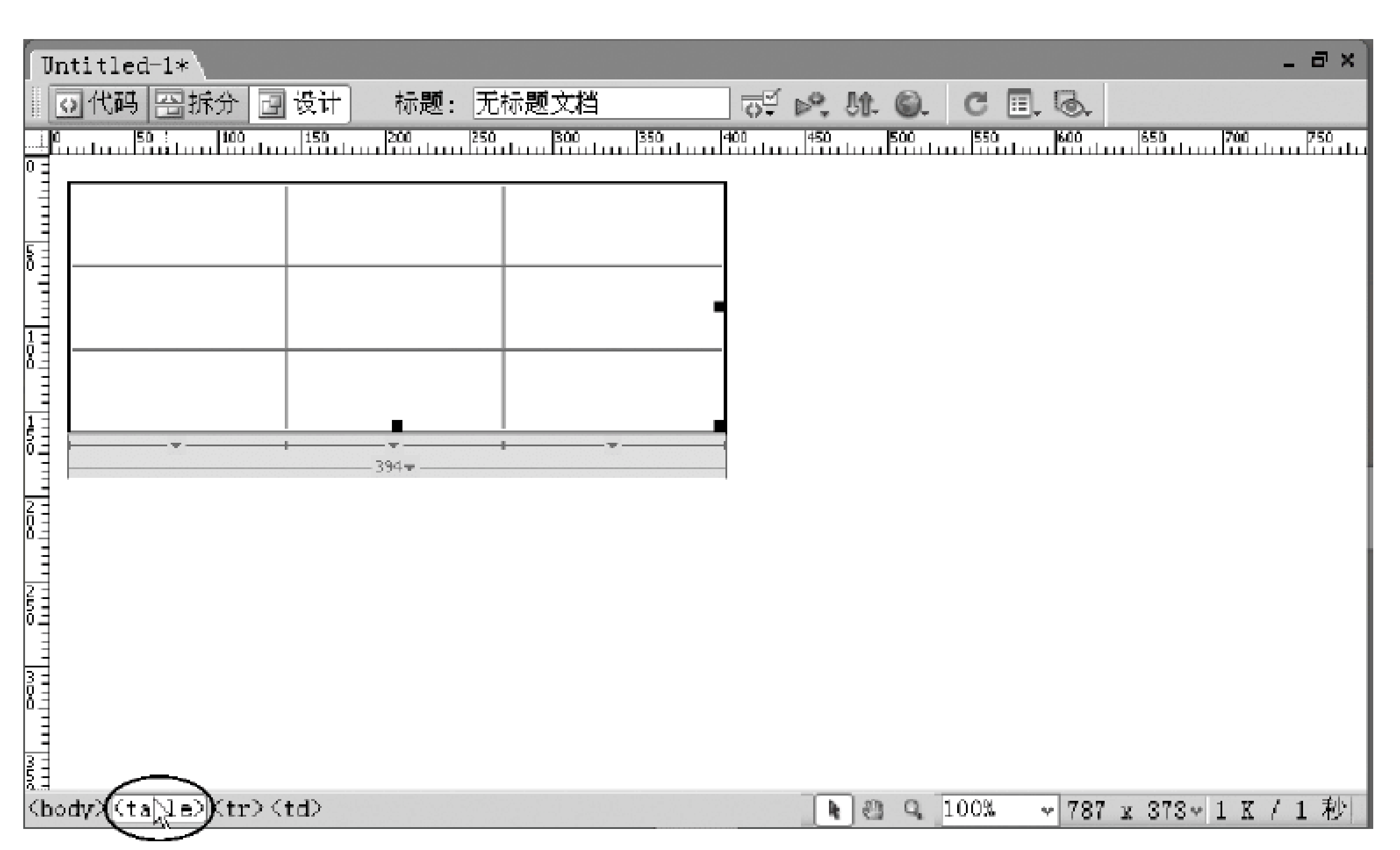


图 6-2 单击<table>标记选中整个表格

选定的表格下边缘和左边缘会出现控制点。

2）选择表格中的行或列

若要选择整行，可执行下列操作之一。

（1）将鼠标光标移到需要选择行的左侧，当鼠标光标变为“➜”形状且该行的边框线变为红色时，单击鼠标左键即可选中该行。

（2）在表格要选中行的第一个单元格上按下鼠标，水平拖动到此行的最后一个单元格上，松开鼠标即可。

（3）将鼠标定位在需要选取的行或列中任意一个单元格中，然后在状态栏中的标签检查器中选择<tr>标记，如图 6-3 所示。

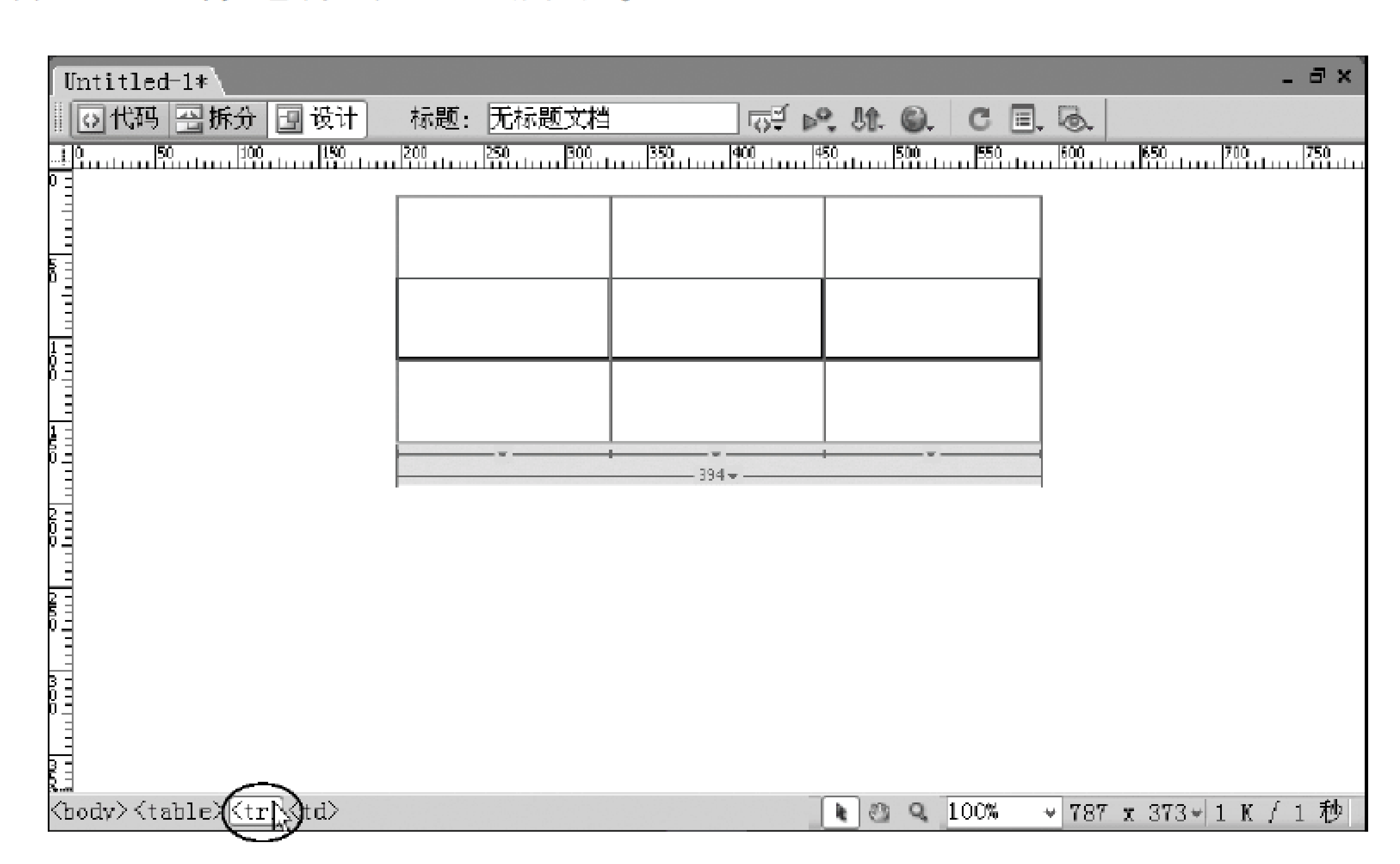


图 6-3　单击<tr>标记选中整行

若要选中整列，可以执行下列操作之一。

（1）将鼠标光标移到所要选择列的上侧，当鼠标光标变为“⬇”形状且该列的边框线变为红色时，单击鼠标左键即可选中该列。

（2）在表格要选中列的最上面的单元格上按下鼠标，垂直拖动到最下面的单元格，松开鼠标即可。

3）选择单个单元格

如果要选择单个单元格，可以执行下列操作之一。

（1）单击要选择的单元格，然后执行“编辑”→“全选”菜单命令。

（2）单击要选择的单元格，然后在标签检查器中选择<td>标记，如图 6-4 所示。

4）选择多个连续的单元格

如果要选择多个连续的单元格，可以执行下列操作之一。

（1）从一个单元格拖到另一个单元格。

（2）选中一个单元格，然后按住 Shift 键单击另一个单元格。

5）选择多个不连续的单元格

如果要选择多个不连续的单元格，可以在按住 Ctrl 键的同时单击要选择的单元格。

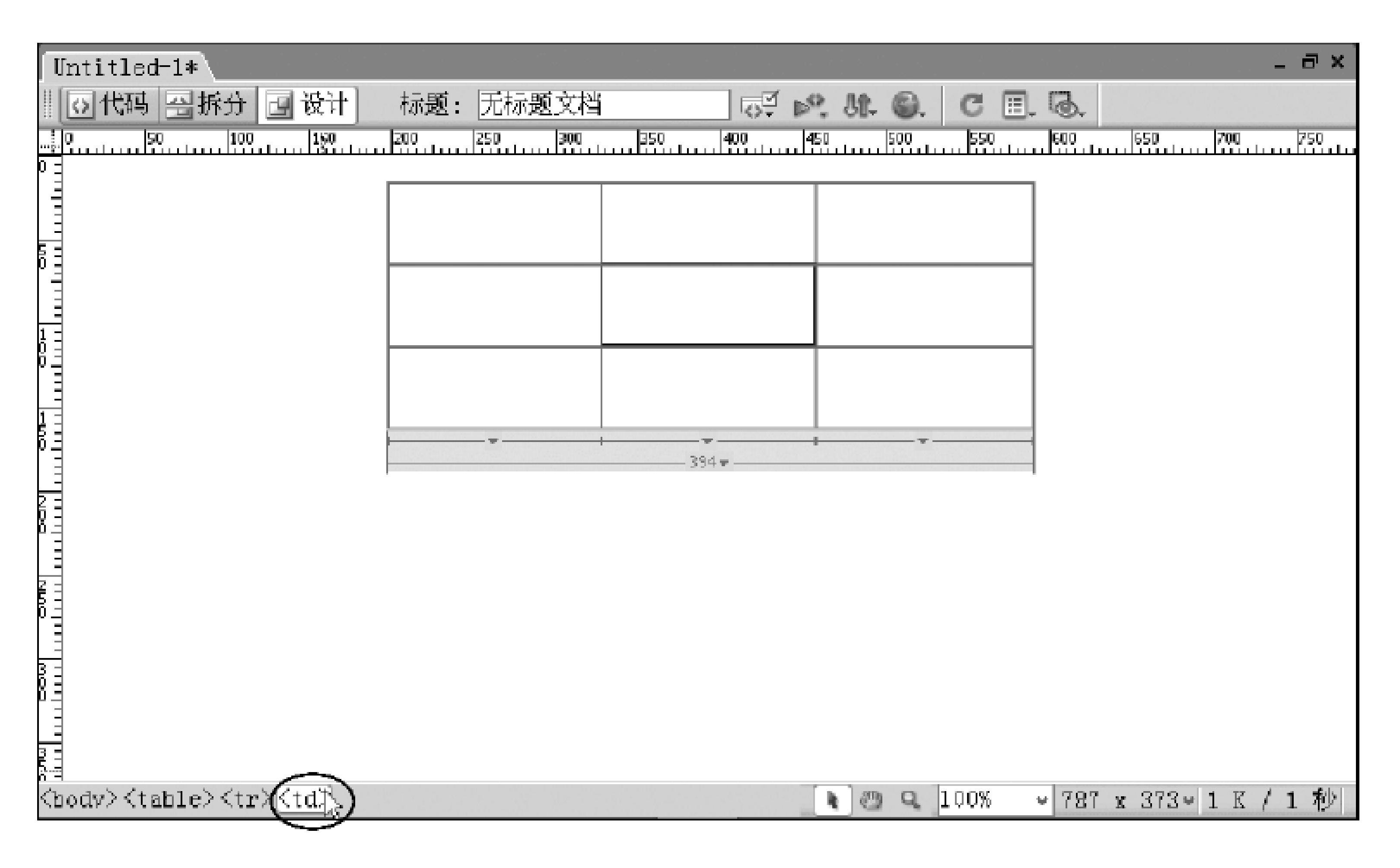


图 6-4　单击<td>标记选中单元格

2. 插入行或列

用户可以执行“修改”→“表格”菜单中的子命令来添加行和列。可执行下列操作之一。

(1) 若要在当前单元格的上面插入一行,可以执行“修改”→“表格”→“插入行”命令。

(2) 若要在当前单元格的左边插入一列,可以执行“修改”→“表格”→“插入列”命令。

(3) 若要一次插入多行或多列,或者在当前单元格的下面插入行或在其右边插入列,则可以执行“修改”→“表格”→“插入行或列”命令,在弹出的“插入行或列”对话框中设置插入的行(列)数和位置等参数即可,如图 6-5 所示。



图 6-5　“插入行或列”对话框

3. 删除行或列

在 Dreamweaver 8.0 中,删除行或列的方法非常简单,主要有如下两种:

(1) 选定要删除的行或列,执行“编辑”→“清除”菜单命令或按 Delete 键。

(2) 在要删除的行或列上,单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“表格”→“删除行”(“删除列”)命令完成删除。

注意:删除行或列时,如果选择的不是整行或整列的单元格,那么执行“编辑”→“清除”命令或按 Delete 键,只会删除单元格中的内容,而不会删除单元格。

4. 单元格的合并及拆分

1) 合并单元格

合并单元格是指将两个或多个单元格组合成一个单元格。合并单元格的操作只能对相邻的多个单元格进行合并。其方法有如下三种:

（1）选择两个或多个相邻的单元格区域，然后单击“属性”面板左下角的□按钮即可。

（2）选择两个或多个相邻的单元格区域，然后执行“修改”→“表格”→“合并单元格”菜单命令。

（3）在选中的单元格区域上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“表格”→“合并单元格”命令。

2）拆分单元格

拆分单元格与合并单元格相反，它是将一个单元格拆分为多个单元格的操作。其方法有如下三种：

（1）将鼠标光标定位在需要拆分的单元格位置，单击“属性”面板左下角的ﾞ按钮。

（2）单击单元格，然后执行“修改”→“表格”→“拆分单元格”命令。

（3）在单元格上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“表格”→“拆分单元格”命令。

执行上面的操作之后，会弹出“拆分单元格”对话框，如图 6-6 所示。在该对话框中，“把单元格拆分成”选项是用来设置将单元格拆分成行还是列；“行数”或“列数”文本框是用来设置将指定单元格拆分后的行数或列数。

5. 调整表格大小

通常插入的表格并不能总是符合设计要求，这时就可以通过调整表格的行高和列高来适应页面中的内容。要调整表格大小，首先要选中表格，这时表格上会出现 3 个控制点，并会显示表格的宽度信息，如图 6-7 所示。用户可以通过下列方法调整表格的大小。



图 6-6 “拆分单元格”对话框

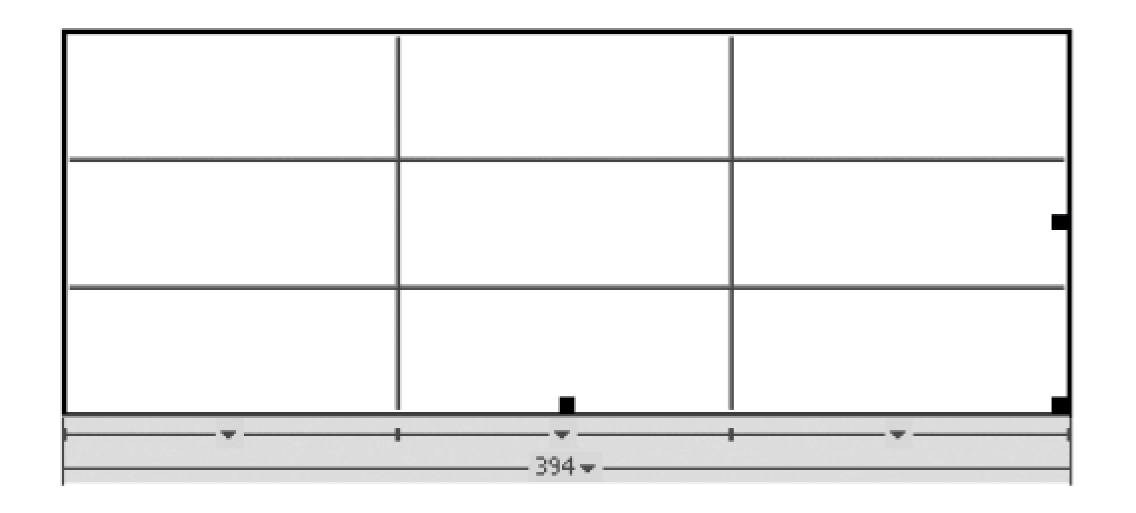


图 6-7 调整表格大小的控制点

（1）若要调整表格的列宽，可以拖动右边的选择控制点。

（2）若要调整表格的行高，可以拖动底部的选择控制点。

（3）若要同时调整表格的宽度和高度，可以拖动右下角的选择控制点。

调整表格大小，还可以在表格属性面板的“宽”和“高”文本框中，直接输入数值来精确调整。

6. 为表格添加内容

创建好表格后，就可以向表格中添加内容了。通常情况下，表格中可插入文本和图像，但也可以插入一些其他元素，如 Flash 和表单元素等。其添加方法很简单，只需将鼠标光标定位在需要添加对象的单元格中，然后输入文本或执行“插入”→“图像”命令进行

图像的插入。

7. 表格数据的导入和导出

在 Dreamweaver 8.0 中,可以将其他应用软件制作完成后的表格数据导入,相对的,也可以将 HTML 文档中的数据导出,以供其他应用程序使用。

1) 导入表格数据

如果要导入表格式数据,可以执行"文件"→"导入"→"表格式数据"命令,或者执行"插入"→"表格对象"→"导入表格式数据"命令,还可以在"插入"工具栏的"布局"选项卡中,单击表格数据按钮,都可打开如图 6-8 所示的"导入表格式数据"对话框。其中各项含义如下所述。



图 6-8 "导入表格式数据"对话框

(1) 数据文件:指定需要插入的数据文件。单击"浏览"按钮可以在打开的对话框中选择要导入的文件。

(2) 定界符:选择定界符,使之与导入的数据文件格式相匹配。

(3) 表格宽度:在该选项组中,可以调整表格的宽度,其中有两个单选按钮:"匹配内容",选中该按钮,可以创建一个根据最长文件进行调整的表格。"设置为",选中该按钮,可以在后面的文本框中输入表格宽度以及设置其单位。

(4) 单元格边距:在该文本框中,以像素为单位指定表格单元格中的内容和边框之间的距离。

(5) 单元格间距:在该文本框中,以像素为单位指定单元格之间的间隔。

(6) 格式化首行:在该选项中设置首行标题的格式。

(7) 边框:在该文本框中,以像素为单位指定表格边框的宽度。当输入 0 时,在浏览器中不显示边框。

2) 导出表格数据

如果要将表格数据导出为文本文件,首先将光标置于表格的任意单元格中,然后执行"文件"→"导出"→"表格"命令,打开"导出表格"对话框,如图 6-9 所示。在该对话框的"定界符"列表框中,根据需要选择一种分隔符,接着在"换行符"列表框中,选择将要导出文件的操作系统,然后单击"导出"按钮,即可打开如图 6-10 所示的"表格导出为"对

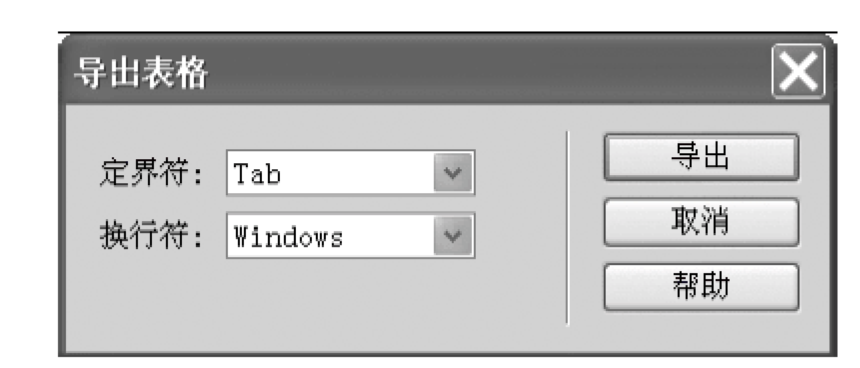


图 6-9 "导出表格"对话框

话框。在该对话框中，为导出的表格确定目标位置以及文件名后，单击“保存”按钮即可得到数据文本文件。



图 6-10 “表格导出为”对话框

8. 表格排序

在 Dreamweaver 8.0 中，用户可以使表格中的内容按字母和数字进行排序，其具体方法为：选中表格，执行“命令”→“排序表格”命令，弹出“排序表格”对话框，如图 6-11 所示。该对话框中各项含义如下所述。

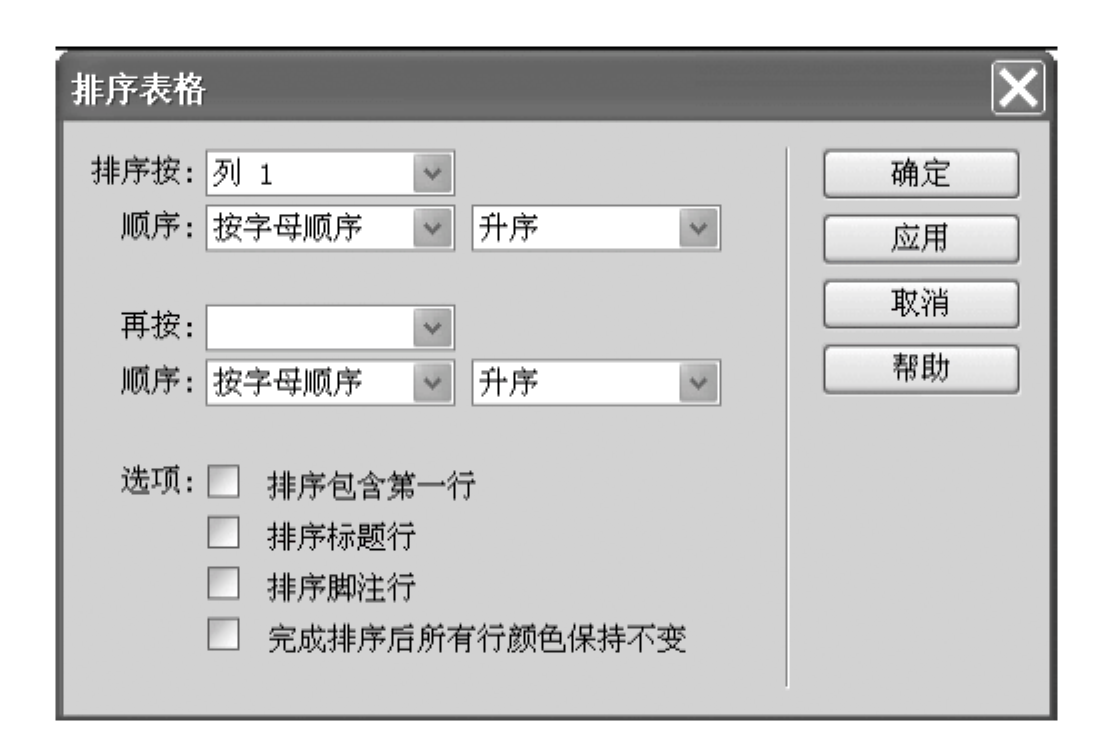


图 6-11 “排序表格”对话框

(1) 排序按：单击该选项可以选择按哪一列进行排序。

(2) 顺序：确定是按字母还是按数字顺序以及是以升序还是降序进行排序。

(3) 再按：确定在不同列上第二种排序方法的排序顺序。在其后的下拉列表中指定应用第二种排序方法的列，并在“顺序”的下拉列表中指定第二种排序方法的排序顺序。

(4) 排序包含第一行：指定表格的第一行是否包括在排序中。如果第一行是不应该移动的标题，则不选择该项。

(5) 排序标题行：选择该选项，指定对整个表格(包括标题行)用相同排序条件进行排序。

(6) 排序脚注行：选择该选项，指定对整个表格(包括脚注行)用相同排序条件进行排序。

(7) 完成排序后所有行颜色保持不变：指定排序后表格行的颜色应保持与相同内容的关联。例如表格行使用两种交替的颜色，则不要选中此选项，以确保排序后的表格仍具

有交替颜色的行。

6.3.3 格式化表格

为使创建后的表格更具特色,可以通过设置表格的属性来格式化表格。对表格属性的设置可以通过表格“属性”面板来完成,还可以对单元格进行设置,以满足不同的网页设计需要。而通过使用预先设计好的格式化表格,则可以省去许多烦琐的设置表格步骤,提高工作效率。本节将详细介绍这些内容。

1. 设置表格属性

要设置表格的属性,必须首先选中该表格,然后执行“窗口”→“属性”命令,打开表格的“属性”面板,如图 6-12 所示。通过设置属性来更改表格的格式设置。



图 6-12 表格“属性”面板

其中各选项的功能如下所述。

(1) 表格 Id:用于设置表格的名称。

(2) 行和列:用于设置表格的行数和列数。

(3) 宽和高:用于设置表格的宽度和高度,以像素为单位或按占浏览器窗口宽度的百分比进行计算。

(4) 填充:用于设置单元格内容和单元格边框之间的像素数。

(5) 间距:用于设置相邻单元格之间的像素数。

(6) 对齐:用于确定表格相对于同一段落中其他元素(例如文本或图像)的显示位置。

(7) 边框:用于设置表格边框的宽度,单位为像素。

(8) 类:可以在该下拉列表框中重命名表格或者管理表格样式。

(9) 背景颜色:用于设置表格的背景颜色。

(10) 边框颜色:用于设置表格边框的颜色。

(11) 背景图像:用于设置表格的背景图像。

(12) 清除列宽和清除行高:用于从表格中删除所有显式指定的行高和列宽值。

(13) 将表格宽度转换成像素和将表格高度转换成像素:用于将表格当前宽度或高度单位转换为像素单位。

(14) 将表格宽度转换成百分比和将表格高度转换成百分比:用于将表格当前宽度或高度单位转换为以按占文档窗口的百分比为单位。

2. 设置单元格、行和列的属性

在表格“属性”面板打开状态下，如果选择表格中的单元格、行或列，在“属性”面板中则可以设置选中的单元格、行或列的属性，在该“属性”面板中包含了两部分内容，如图 6-13 所示。上半部分用于设置单元格、行或列中文本的属性，下半部分用于设置单元格、行或列的属性。



图 6-13　单元格、行和列“属性”面板

其中各选项的功能如下所述

(1) 合并单元格按钮：将所选的单元格、行或列合并为一个单元格。只有选中连续的单元格时才可以合并。

(2) 拆分单元格按钮：将一个单元格分成两个或更多单元格。一次只能拆分一个单元格，当选择的单元格多于一个时，该按钮不可用。

(3) 水平：用于指定单元格、行或列内容的水平对齐方式。

(4) 垂直：用于指定单元格、行或列内容的垂直对齐方式。

(5) 宽和高：用于设置单元格的宽度和高度。

(6) 不换行：选中该复选框，可以防止换行，从而使单元格中的所有文本都在一行上。

(7) 标题：选中该复选框，可以将所选的单元格格式设置为表格标题单元格。默认情况下，表格标题单元格的内容为粗体并且居中。

(8) 背景：为单元格、行或列添加背景图像。

(9) 背景颜色：为单元格、行或列设置背景颜色。

(10) 边框：为单元格、行或列设置边框颜色。

3. 应用预设表格样式

在 Dreamweaver 8.0 中已经预先设计了多种表格样式，并且可以将这些预先设计格式快速应用于表格。要使用预先设计的表格，首先选中要格式化的表格，然后执行“命令”→“格式化表格”命令，弹出“格式化表格”对话框，如图 6-14 所示，在该对话框中可以根据

个人喜好进行自定义设计。



图 6-14 “格式化表格”对话框

（1）行颜色：用于设置第一行之外的行的颜色。

（2）第一行：用于设置表格第一行的对齐方式、文字样式、背景色及文本颜色。

（3）最左列：用于设置表格最左列的对齐方式和文字样式。

（4）表格边框：设置表格边框的宽度。

6.4 使用布局表格

为了简化使用表格进行页面布局的过程，Dreamweaver 8.0 提供了布局视图模式。在布局视图模式中，用户可以在页面上方便地绘制布局单元格，然后将这些单元格移动到所需的位置，用户还可以创建固定宽度的布局和自动伸展为整个浏览器窗口宽度的布局。

6.4.1 布局视图

Dreamweaver 8.0 中有两种视图方式：标准视图和布局视图。默认情况下打开的是标准视图。如果要使用布局视图模式进行页面布局，首先要切换到布局视图，方法有：

（1）执行“查看”→“表格模式”→“布局视图”命令。

（2）单击“插入”工具栏上的“布局”子工具栏上的“布局”按钮，如图 6-15 所示。

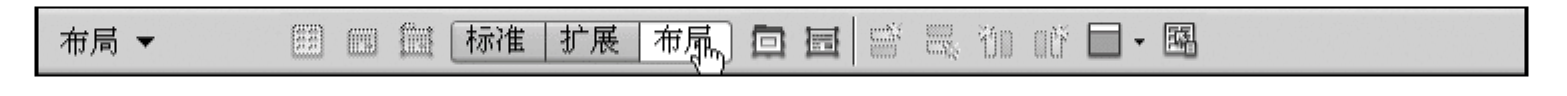


图 6-15 布局插入栏

6.4.2 绘制布局表格和单元格

绘制布局表格的方法很简单，其具体操作步骤如下：

(1) 首先将编辑窗口切换到布局模式。

(2) 在“布局”插入栏中单击“布局表格”按钮，将鼠标移到编辑窗口中。

(3) 当指针变为“+”形状时，按住鼠标左键在编辑窗口中进行拖动，当绘制出大小合适的区域时，释放鼠标即可。这时，页面中将出现带有绿色边框的表格，如图 6-16 所示。

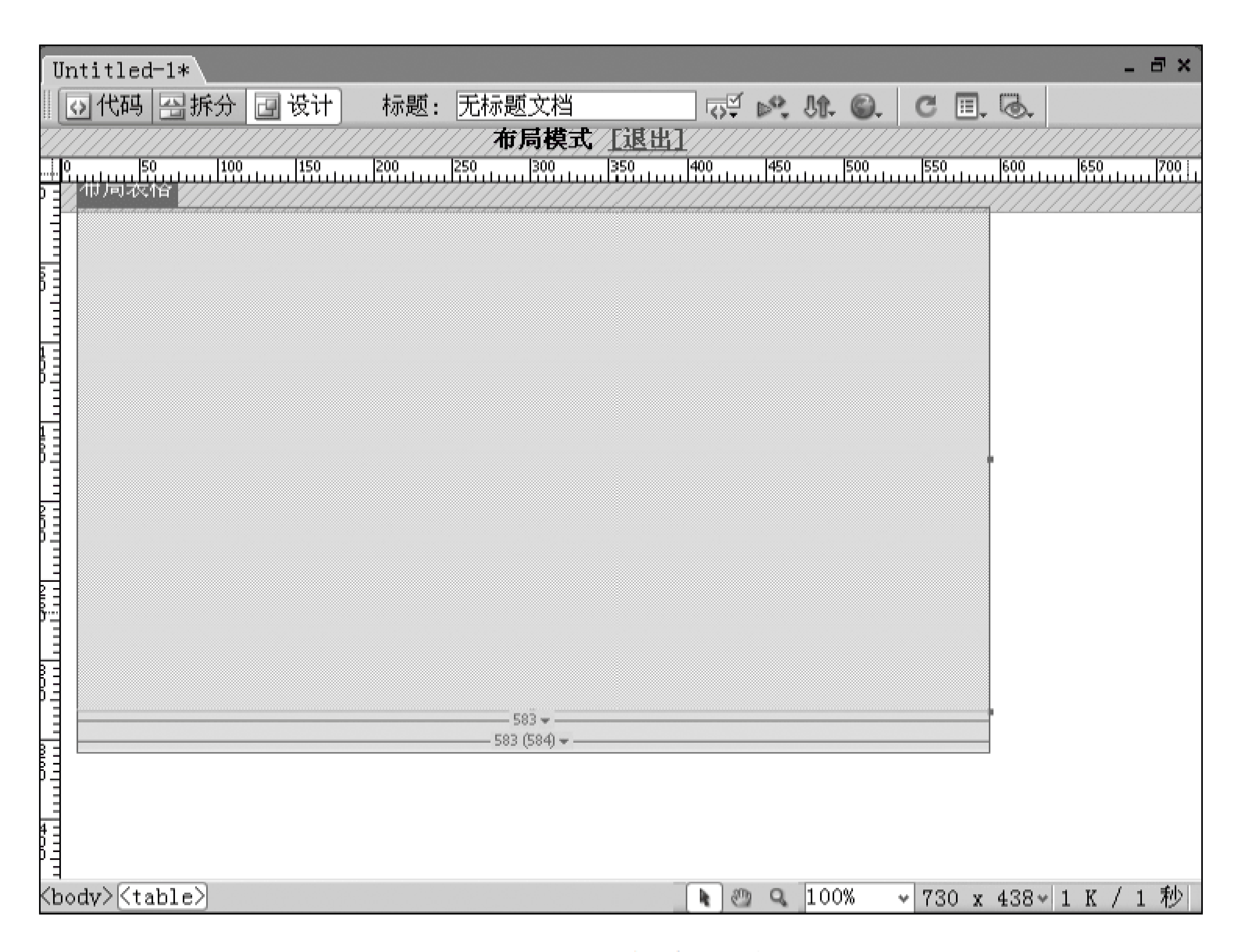


图 6-16　绘制布局表格

说明：当在一个空文档中绘制布局表格时，表格总能自动捕捉页面窗口的左上角，而且不能直接在布局表格的旁边插入其他布局表格，只能在布局表格内或表格的下方添加其他布局表格。

如果在一个页面中只是简单地绘制出布局表格，而没有绘制布局单元格，那么布局表格的表面将是灰色的，此时不能向布局表格内插入任何内容，所以必须在每个布局表格里绘制布局单元格。其具体操作方法如下：

(1) 单击选择绘制布局单元格按钮。

(2) 将鼠标移到编辑窗口中，当指针变为“+”形状后，按住鼠标左键在布局表格中进行拖放。

(3) 当绘制出合适大小的单元格后释放鼠标即可。这时，页面中将出现蓝色边框的单元格，如图 6-17 所示。

说明：在页面中绘制的单元格，不能脱离表格而独立存在。如果在页面的空白区域中直接绘制单元格，将会自动产生一个表格作为该单元格的容器，并且创建的单元格不能相互交叉。

小技巧：如果想创建多个布局表格而又不想每次都单击布局表格按钮，可以在单击布局表格按钮后，在绘制表格时按住 Ctrl 键不放这样就可以连续绘制布局表格了。

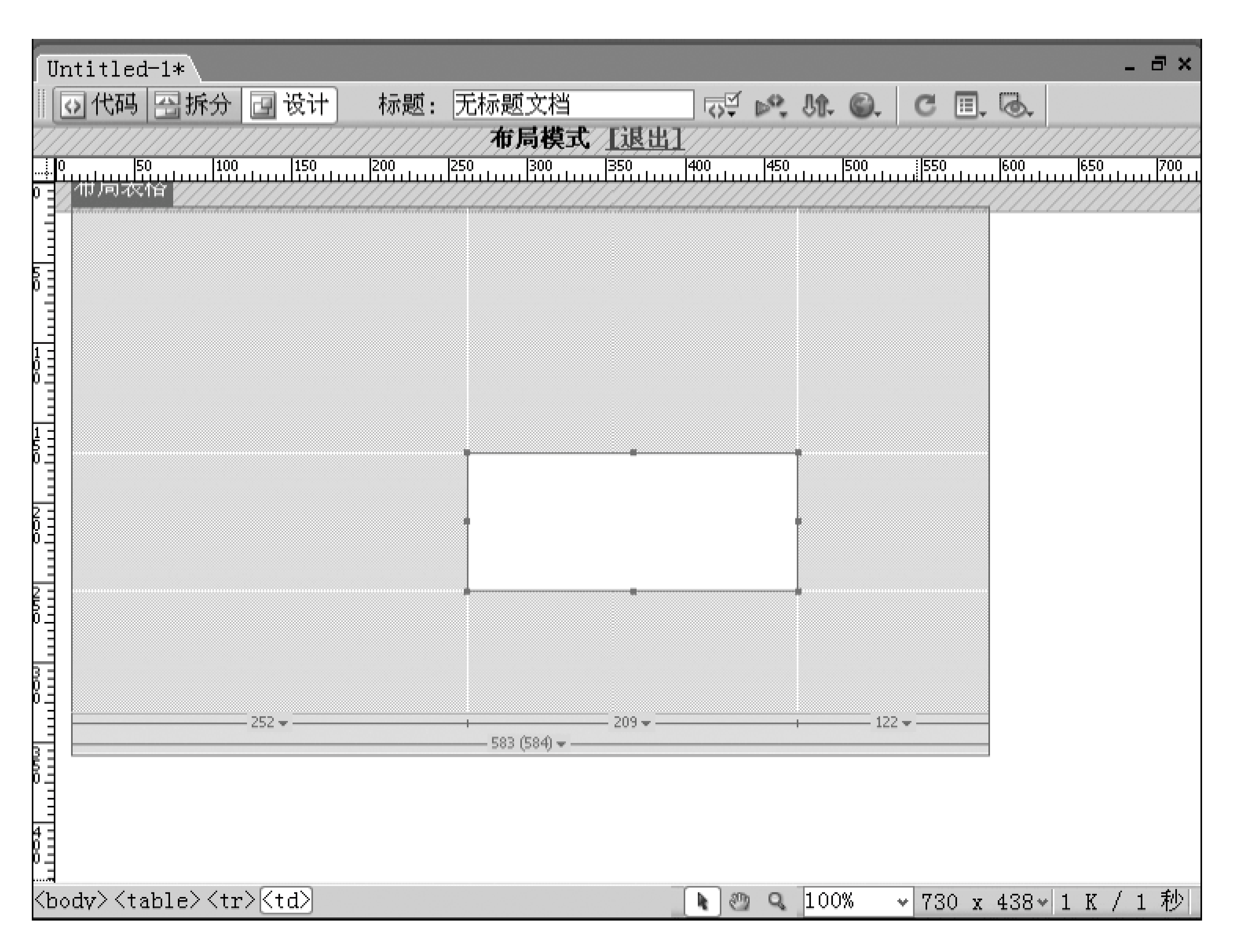


图 6-17　绘制布局单元格

6.4.3　调整布局表格和单元格

网页中布局表格和布局单元格可以移动并能改变大小，这使得调整布局的工作大大简便了。在移动布局表格和布局单元格以及调整大小时，使用 Dreamweaver 8.0 提供的网格线作为辅助向导会方便一些，显示网格线的方法是执行“查看”→“网格”→“显示网格”命令，显示网格后效果如图 6-18 所示。

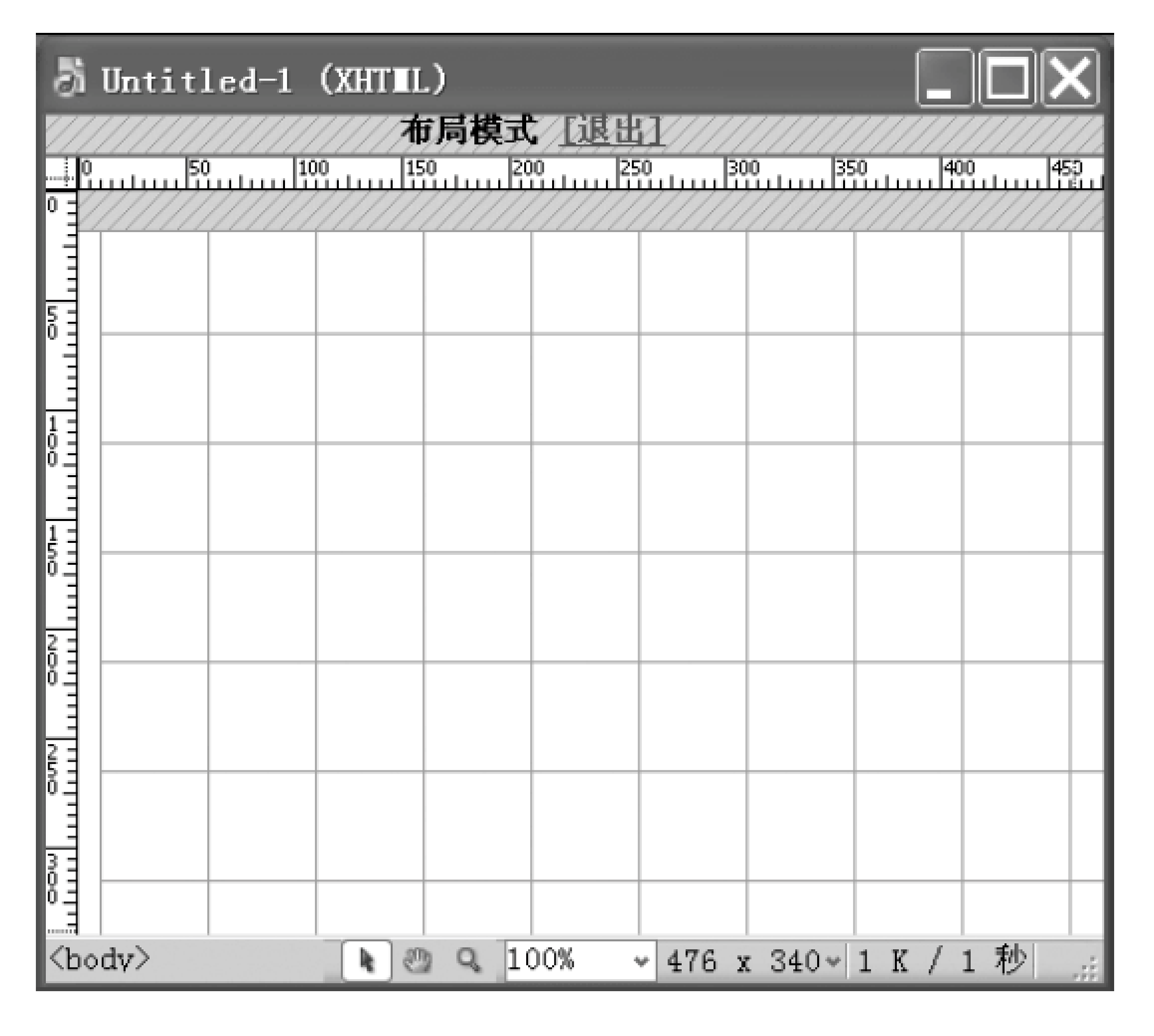


图 6-18　显示网格

1. 移动布局表格

只有嵌套表格才可以移动，移动布局表格的方法是：选中表格，然后拖动表格到合适

的位置即可；如果同时按住 Shift 键，每次可以移动 10 个像素的距离。

注意： 如果所要移动的布局表格旁边有其他布局表格，且没有可移动的空间，就无法进行表格的移动操作，表格将自动返回到原来位置。

2. 调整布局表格大小

调整布局表格尺寸的方法是：选中表格，表格将出现 8 个控制柄，如图 6-19 所示，然后拖动控制柄到合适的位置即可。

3. 移动布局单元格

移动布局单元格的方法是：选中单元格边框进行拖动，或者按下 Ctrl 键的同时单击布局单元格进行拖放，当到达合适的位置时，释放鼠标即可。

4. 调整布局单元格大小

如果要改变单元格的大小，可以先选中该单元格，然后拖动控制柄到满意的尺寸即可，如图 6-20 所示。

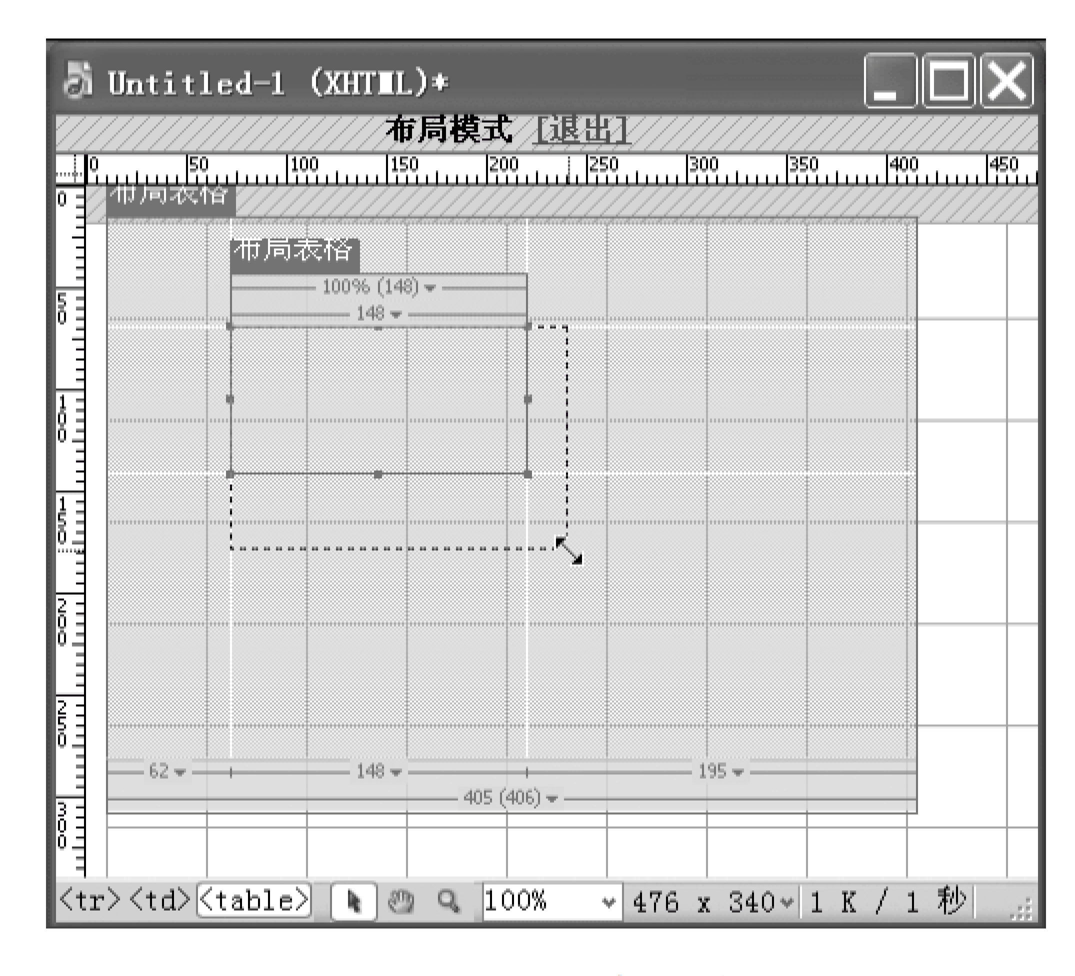


图 6-19　调整布局表格

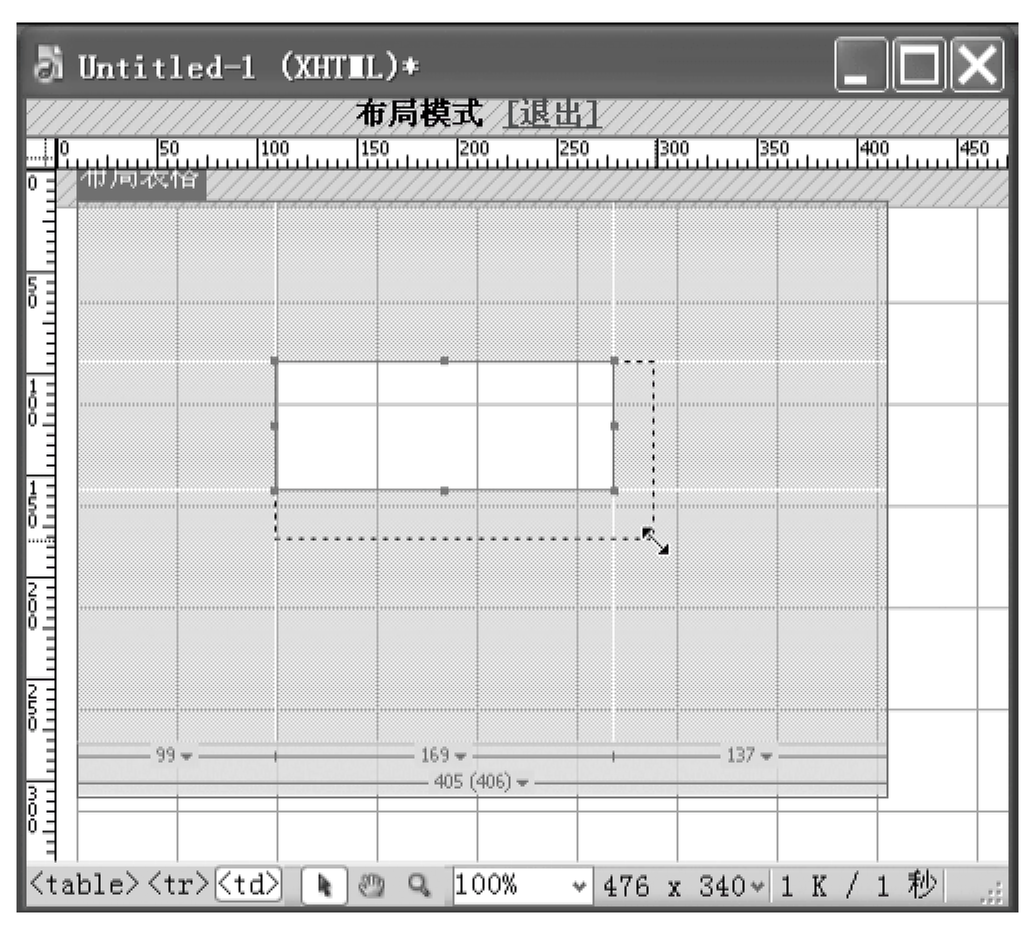


图 6-20　调整布局单元格

6.4.4　设置布局表格和单元格属性

在 Dreamweaver 8.0 中，可以使用“属性”面板来改变布局模式中的任何布局表格或布局单元格的外观。

1. 设置布局表格属性

当选中一个布局表格时，“属性”面板中将显示该表格的属性，如图 6-21 所示。在“属性”面板中，可以为布局表格设置内容对齐方式、宽度和高度、背景颜色等属性。其各选项的功能如下所述。



图 6-21　布局表格的“属性”面板

(1)“固定”单选按钮：用来将表格设置为固定宽度。选择该项后，可在其后的文本框中输入布局表格的宽度。

(2)“自动伸展”单选按钮：选择该项后，可以使用布局表格的自动伸展功能。

(3)“高”文本框：用来输入布局表格的高度。

(4)“背景颜色”文本框：用来为布局表格指定背景颜色。

(5)“填充”文本框：用来设置布局单元格中的内容和单元格边框之间的距离。

(6)“间距”文本框：用来设置布局单元格之间的距离。

(7)“清除行高”按钮：用来清除布局表格中的行高度。“清除行高”可能会对布局表格中的空白区域(即不包含任何单元格的区域)产生意想不到的效果。

(8)“使单元格宽度一致”按钮：用来自动设置布局单元格与其内容相匹配的宽度。

(9)“删除所有间隔图像”按钮：用来从布局表格中删除所有的间隔图像。

(10)“删除嵌套”按钮：用来删除布局表格中的嵌套布局表格，而不会删除该表格中的内容。

2. 设置布局单元格属性

当选中一个布局单元格时，“属性”面板中将显示该单元格的属性，如图 6-22 所示。在“属性”面板中，可以为布局单元格设置内容对齐方式、宽度和高度、背景颜色等属性。其各选项的功能如下所述。



图 6-22　布局单元格的“属性”面板

(1)“固定”单选按钮：用来将单元格设置为固定宽度。选择该项后，可在其后的文本框中输入布局单元格的宽度。

(2)“自动伸展”单选按钮：选择该项后，可以使用布局单元格的自动伸展功能。

(3)“高”文本框：用来输入布局单元格的高度。

(4)“背景颜色”文本框：用来为布局单元格指定背景颜色。

(5)“水平”下拉列表框：用来设置单元格内容的水平对齐方式，包括 4 种：默认、左

对齐、居中对齐和右对齐。

(6)“垂直”下拉列表框：用来设置单元格内容的垂直对齐方式，包括5种：默认、顶端、中间、底部和基线。

(7)“不换行”复选框：用来在输入内容时自动改变布局单元格的宽度，不会换行。

【实例6-1】 利用表格实现“T”型布局。

“T”型布局容易布局内容，用户使用非常方便，是一种很常用、高效的网页布局形式。下面是“T”型网页布局的实现步骤。

(1) 在Dreamweaver 8.0中新建一个网页。

(2) 执行“插入”→“表格”命令，在网页中插入一个1行2列的表格，宽度为776像素，高度为80像素，用来布局Logo与Banner。表格居中对齐，如图6-23所示。

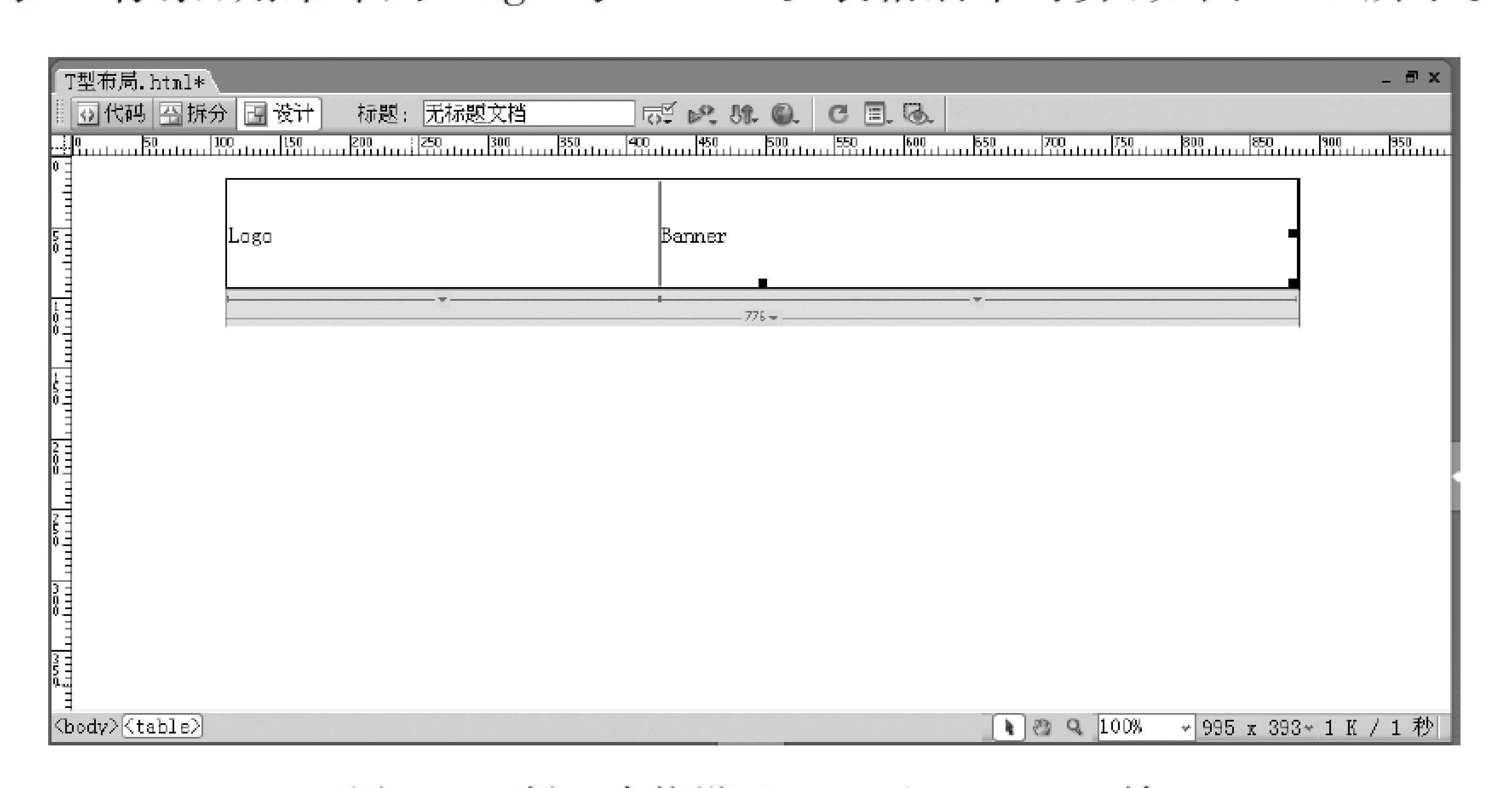


图6-23 插入表格设置Logo和Banner区域

(3) 在第一个表格的下面，插入一个1行9列的表格，宽度为776像素，居中对齐，作为导航条，如图6-24所示。

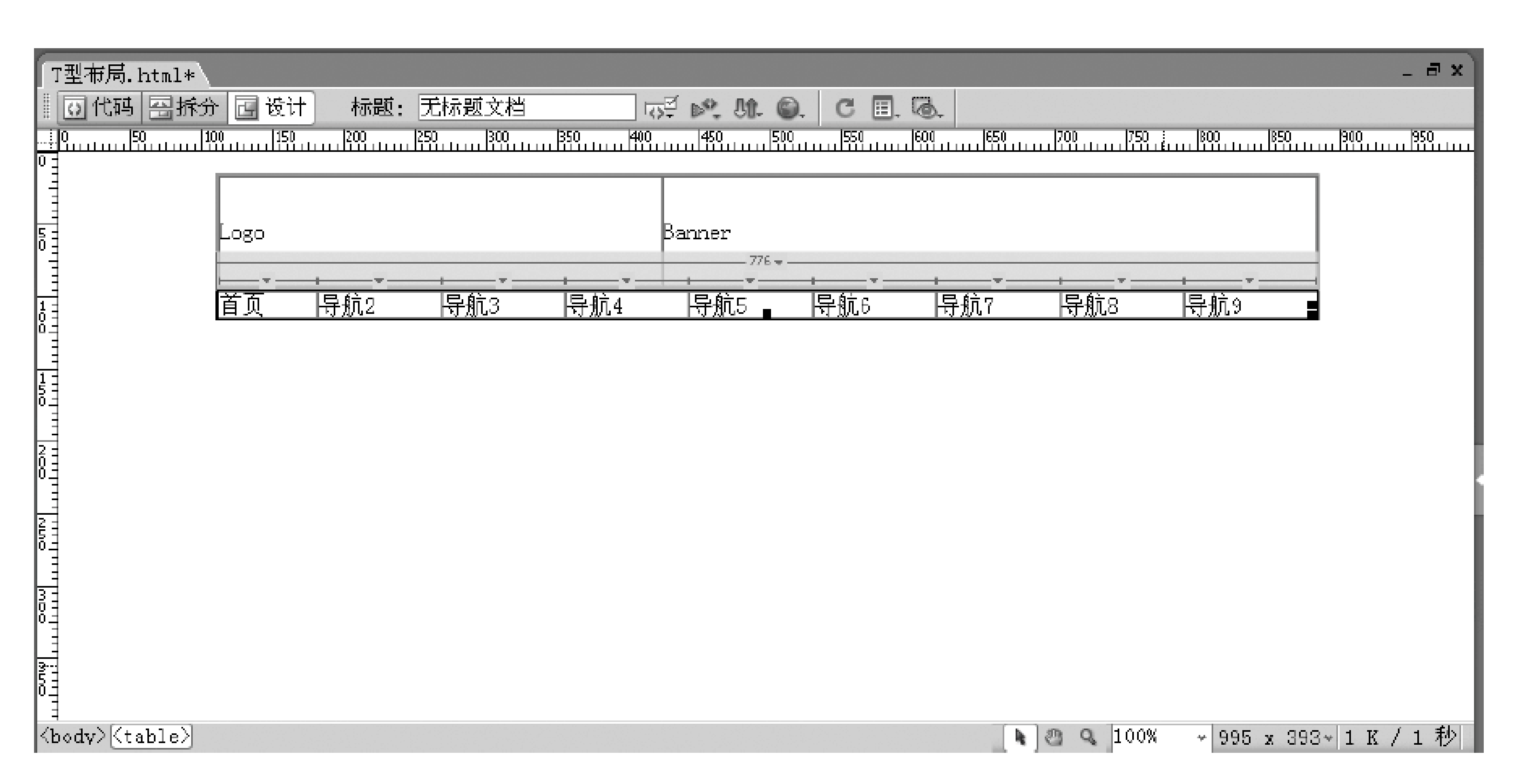


图6-24 插入表格制作导航条

(4) 在导航条表格下，插入一个宽776像素、高350像素的1行2列的表格，居中对齐，左边单元格宽度为180像素，如图6-25所示。

(5) 在左边单元格中插入一个 10 行 1 列的嵌套表格，宽度为 100%，用做左边链接栏，如图 6-26 所示。

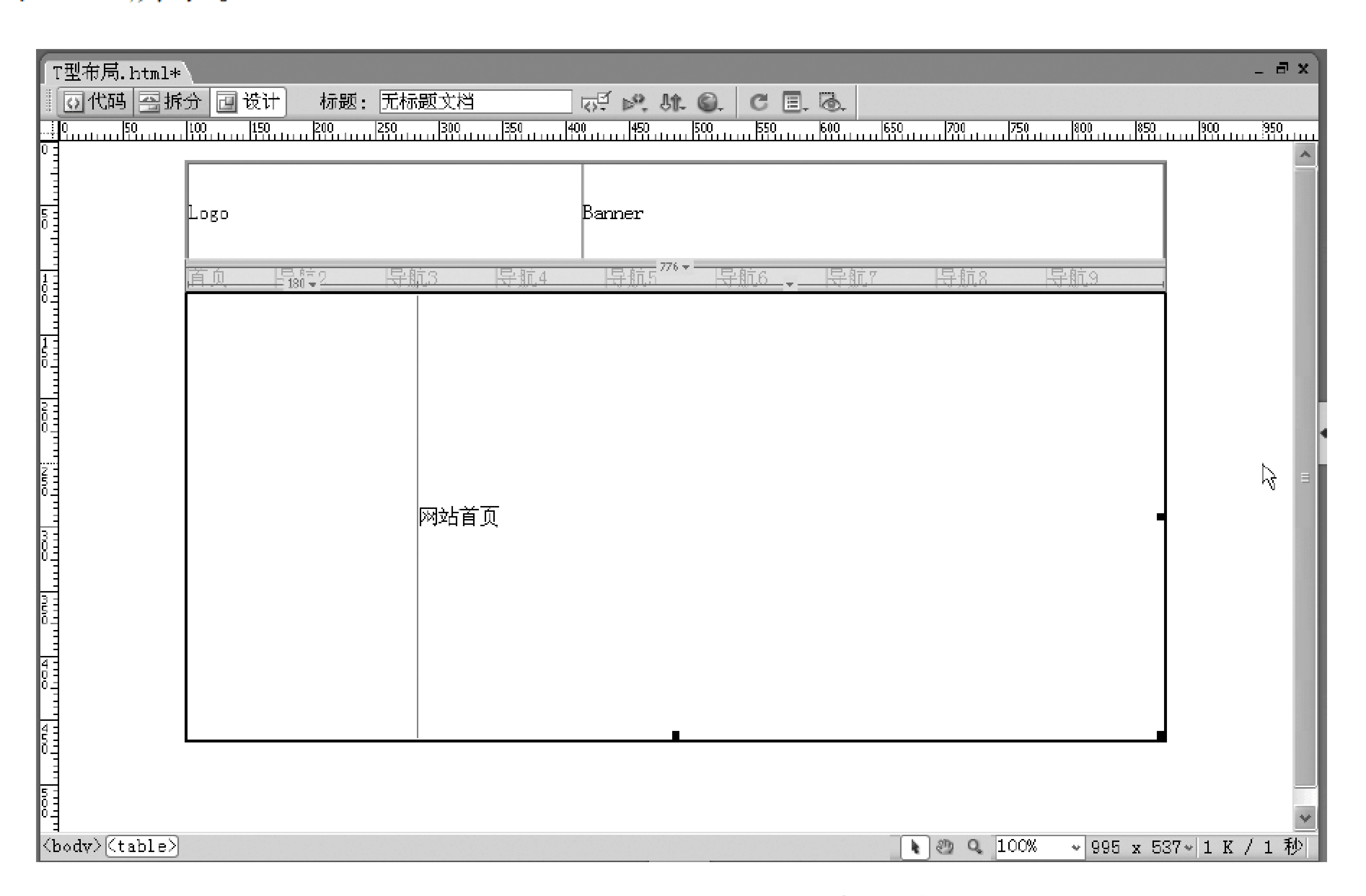


图 6-25　插入表格设置内容区域

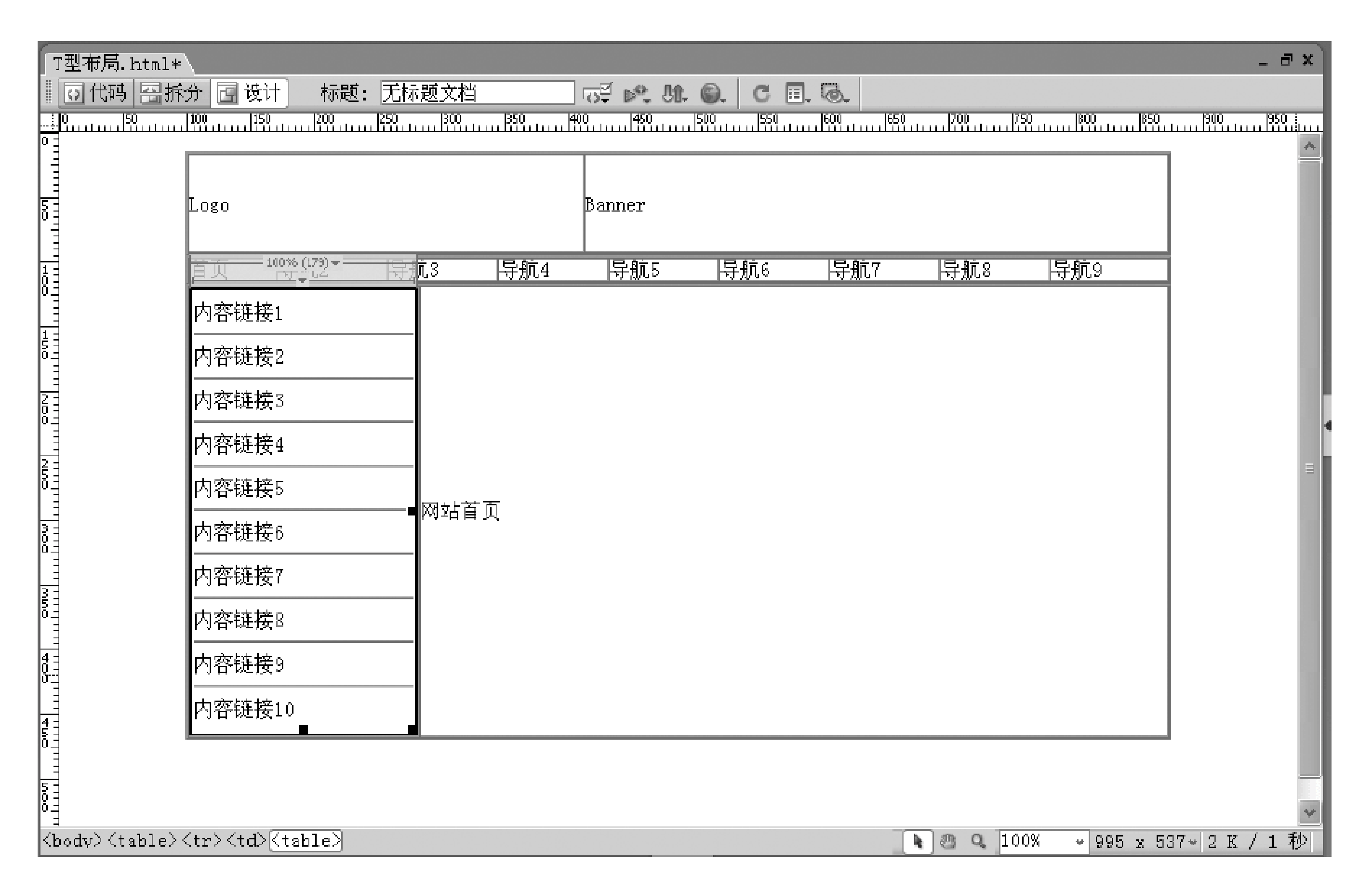


图 6-26　插入嵌套表格设置内容链接

(6) 在最下面插入一个 1 行 1 列、宽 776 像素、高 40 像素的表格，居中对齐，作为网站版权信息栏，如图 6-27 所示。

(7) 对这些表格进行背景颜色与边框颜色的设置以后，就完成了网页的"T"型布局。如图 6-28 所示是上面设计的"T"型网页效果。

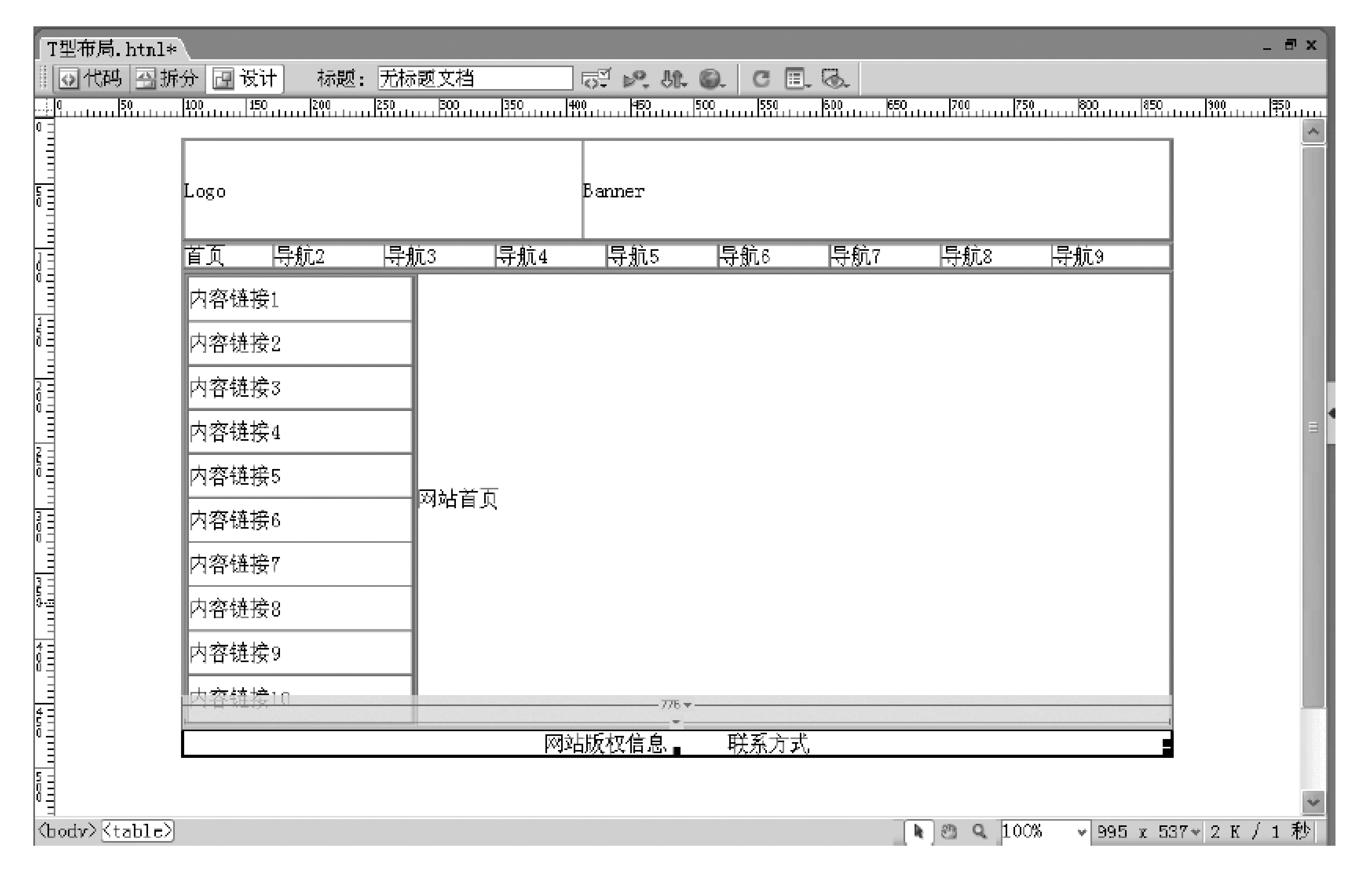


图 6-27　插入表格设置网页中的版权栏

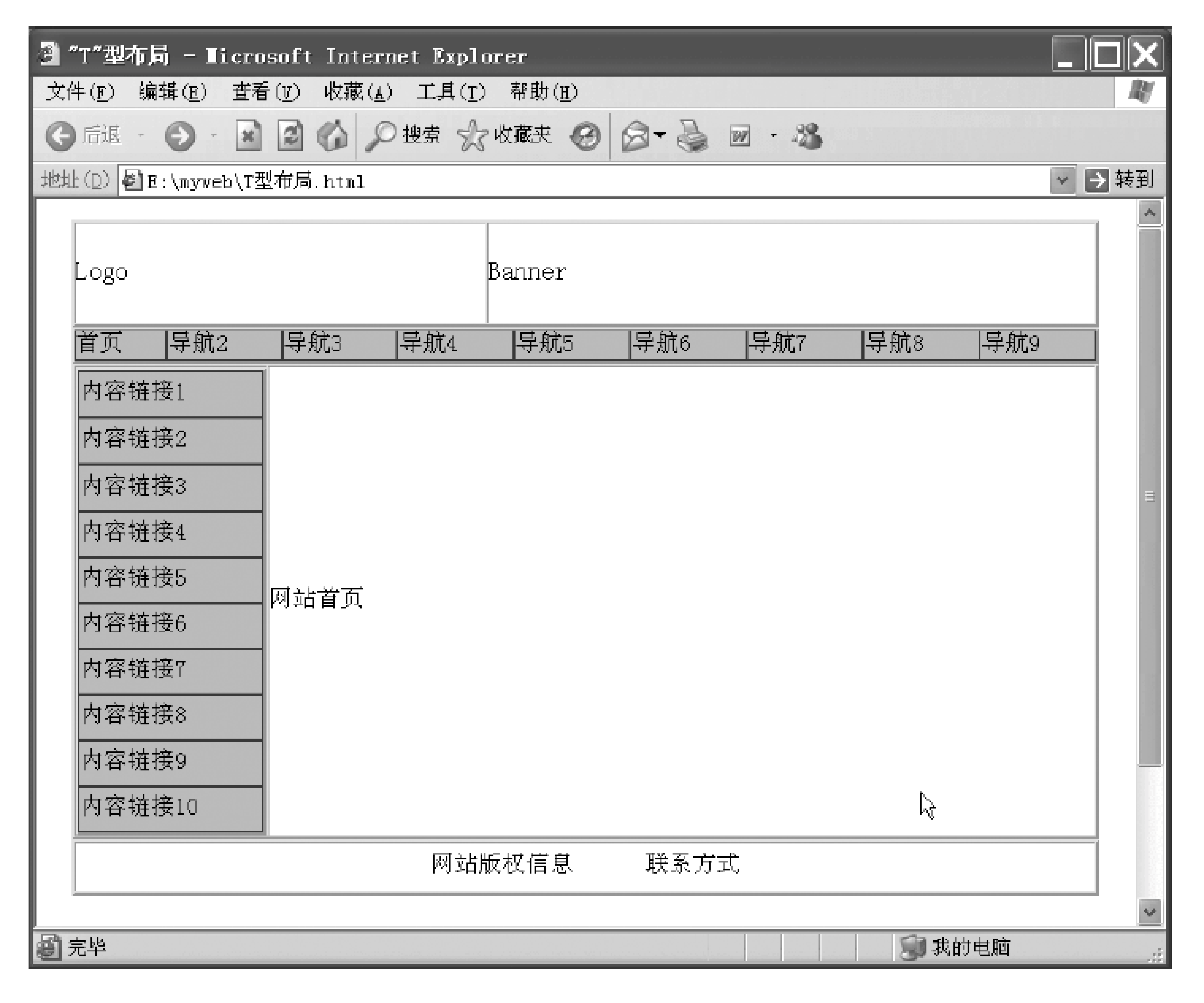


图 6-28　"T"型网页布局

6.5　框架布局

除了上面介绍的表格之外,网页框架也是 Dreamweaver 对页面布局控制的一种重要手段。使用框架可以将一个浏览器窗口划分为多个区域,每个区域可以分别显示不同的网页。框架实际上由两部分组成,即框架与框架集。框架集实际上是一个页面,用于定义文档中框架的结构、数量、尺寸及装入框架的页面文件,所以框架集并不显示在浏览器中,

只是存储了一些框架如何显示的信息，而框架则是框架集中的单个区域。所以如果某个页面被划分为两个框架，那么它实际上包含的是三个独立的文件：一个框架集文件和两个框架内容文件。

6.5.1 创建框架与框架集

在 Dreamweaver 8.0 中，创建框架集的方法有两种：一种是用户自己设计框架集，另一种是使用系统预定义的框架集。用户要创建框架集，应先执行"查看"→"可视化助理"→"框架边框"命令，使框架边线显示出来。

1. 创建预定义框架集

Dreamweaver 8.0 预先定义了多种框架集，利用这些框架集，用户可以快速方便地在文档中创建框架。创建预定义框架集的方法有如下几种：

（1）执行"文件"→"新建"命令，打开"新建文档"对话框，在"常规"选项卡的"类别"栏中选中"框架集"，在中间的"框架集"栏中可以选择要创建的框架类型，在右侧的"预览"栏中可以预览选中的框架类型，如图 6-29 所示。



图 6-29 "新建文档"对话框

（2）选择"插入"工具栏的"布局"选项卡，单击"框架"按钮右端的下拉箭头，然后在弹出的下拉列表中选择预定义的框架结构，如图 6-30 所示。

（3）在文档窗口中，执行"插入"→HTML→"框架"命令，在弹出的子菜单中选择预定义的框架结构，如图 6-31 所示。

2. 创建自定义框架

如果 Dreamweaver 8.0 中预定义的框架不能满足用户的需要，则可以自定义框架结



图 6-30　框架结构下拉列表

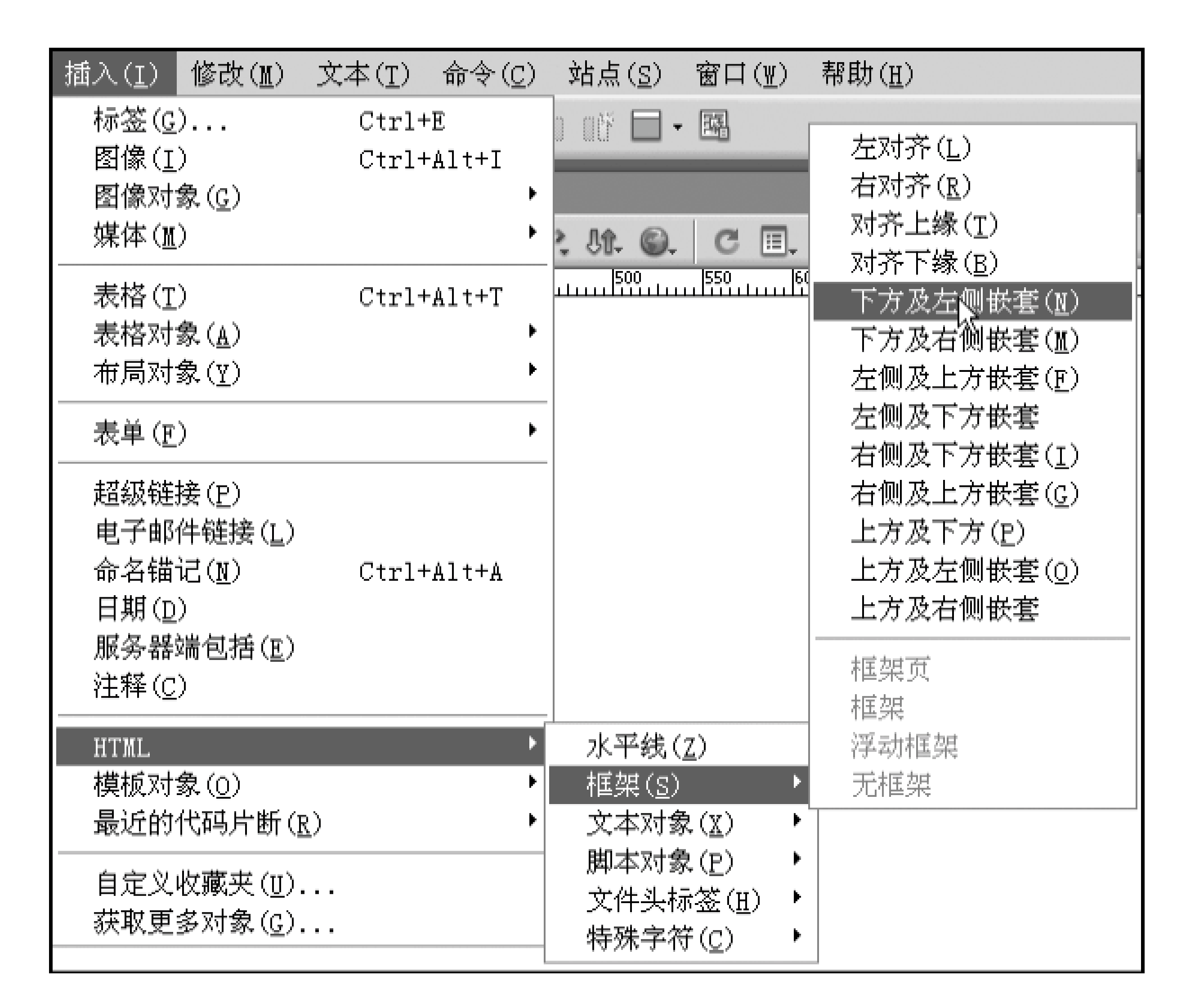


图 6-31　创建框架菜单

构。创建自定义框架集的操作步骤如下：

（1）执行“查看”→“可视化助理”→“框架边框”命令，页面四周显示出框架的粗轮廓。

（2）执行下列操作之一：

① 执行“修改”→“框架页”菜单的子命令即可根据需要创建框架。

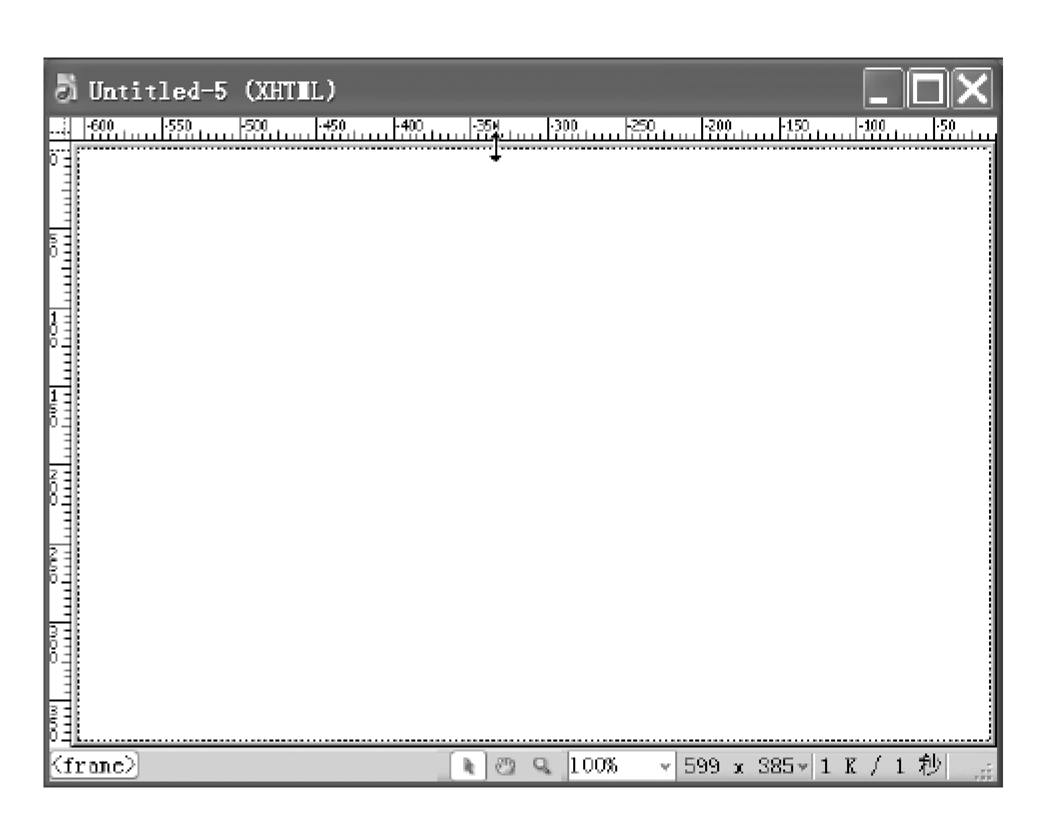
② 将鼠标移到文档窗口的边界线上，当光标变成双向箭头时拖动光标至相应的位置，即可创建框架，如图 6-32 所示，将页面水平分为两个区域。

小技巧：将光标移到框架边框的任意角上，拖动鼠标至相应位置，可一次拖出 4 个边框。

3. 创建嵌套框架

嵌套框架就是在已创建的框架集中再创建新的框架，下面以一个实例来介绍创建嵌套框架的具体操作步骤。

【实例 6-2】　利用框架实现“口”字型布局，如图 6-33 所示。



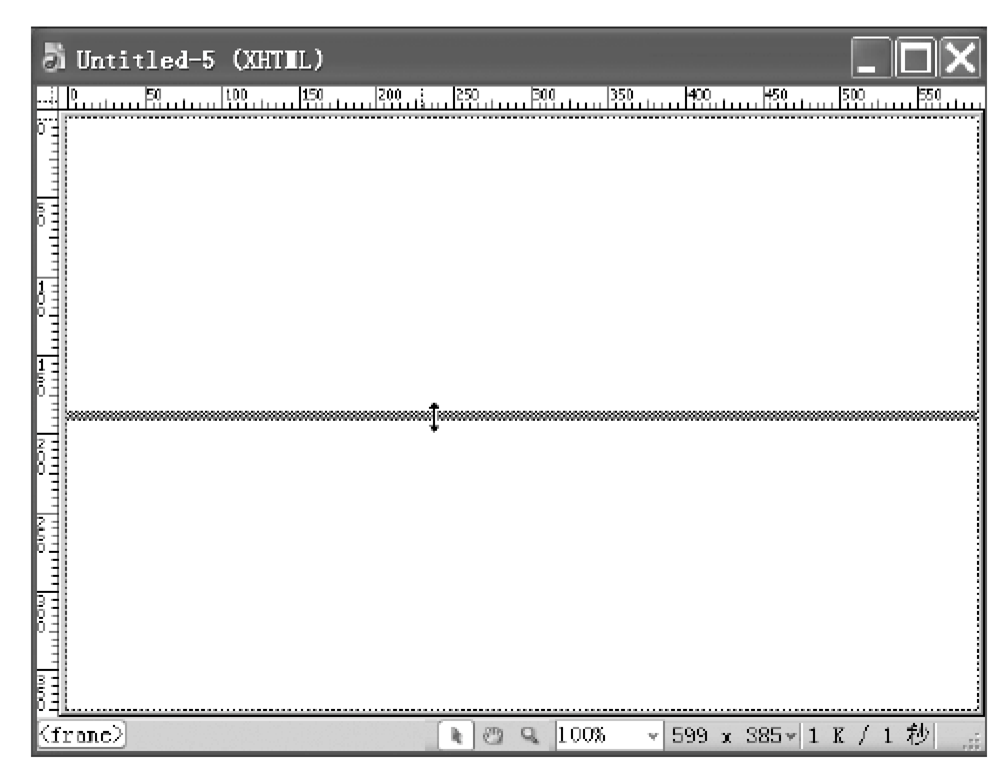


图 6-32　自定义框架集

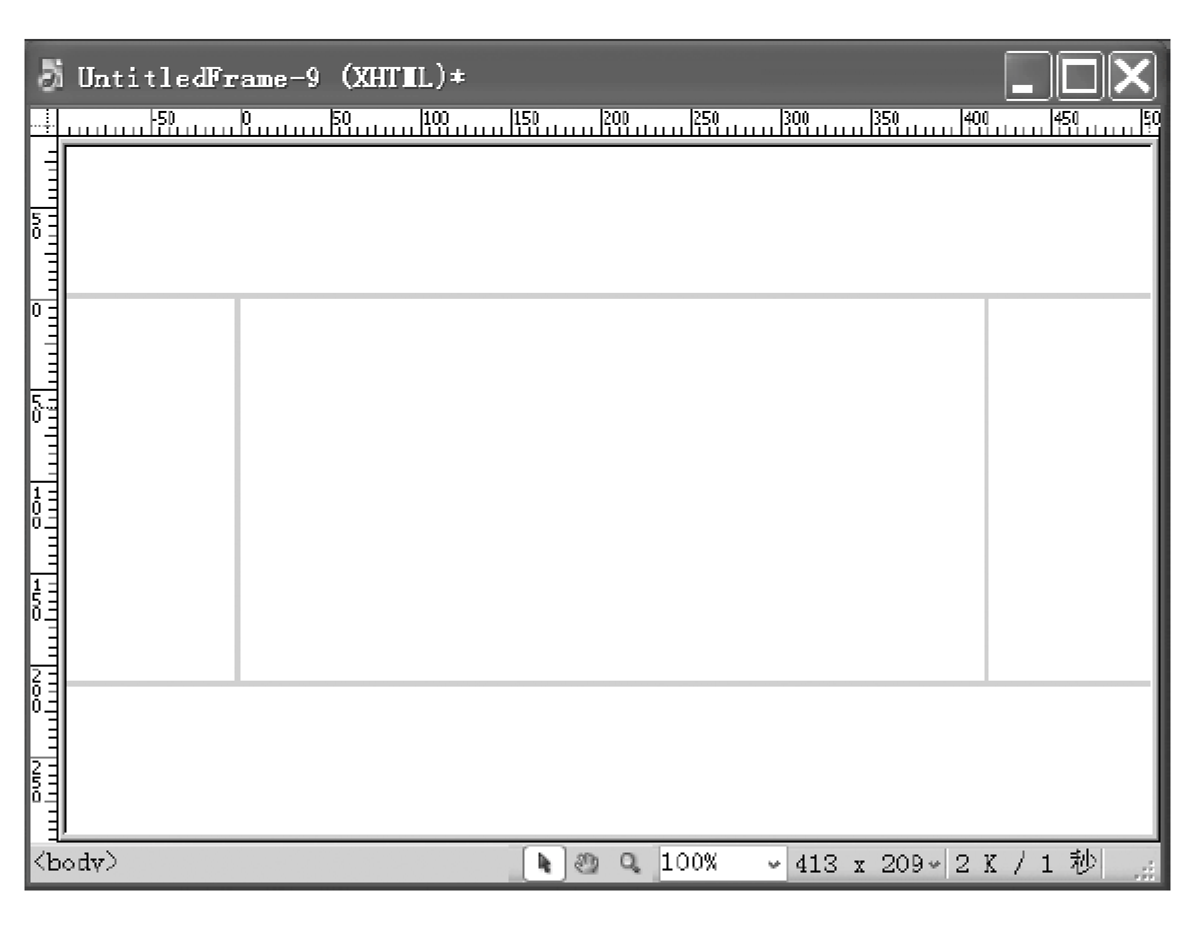


图 6-33　“口”字型布局

（1）执行“文件”→“新建”命令，新建一个 HTML 文档。

（2）将“插入”工具栏切换到“布局”选项卡，单击“框架”按钮右端的下拉箭头，在弹出的下拉列表中选择“上方和下方框架”，如图 6-34 所示，为文档插入框架，效果如图 6-35 所示。

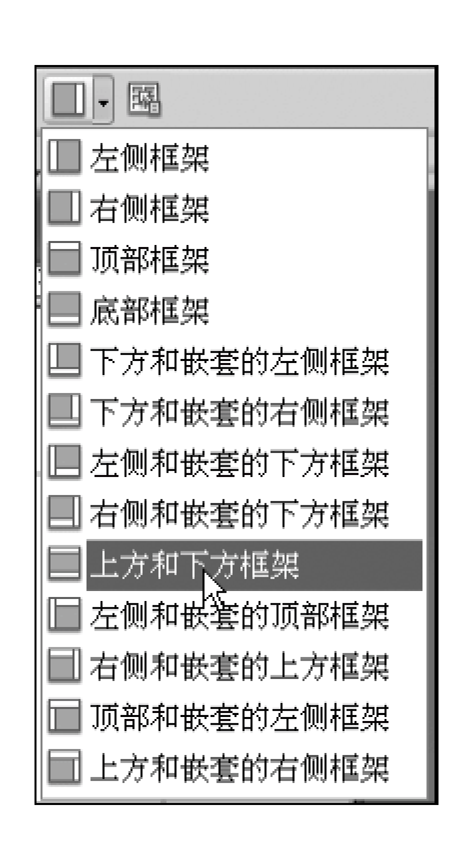


图 6-34　菜单(1)

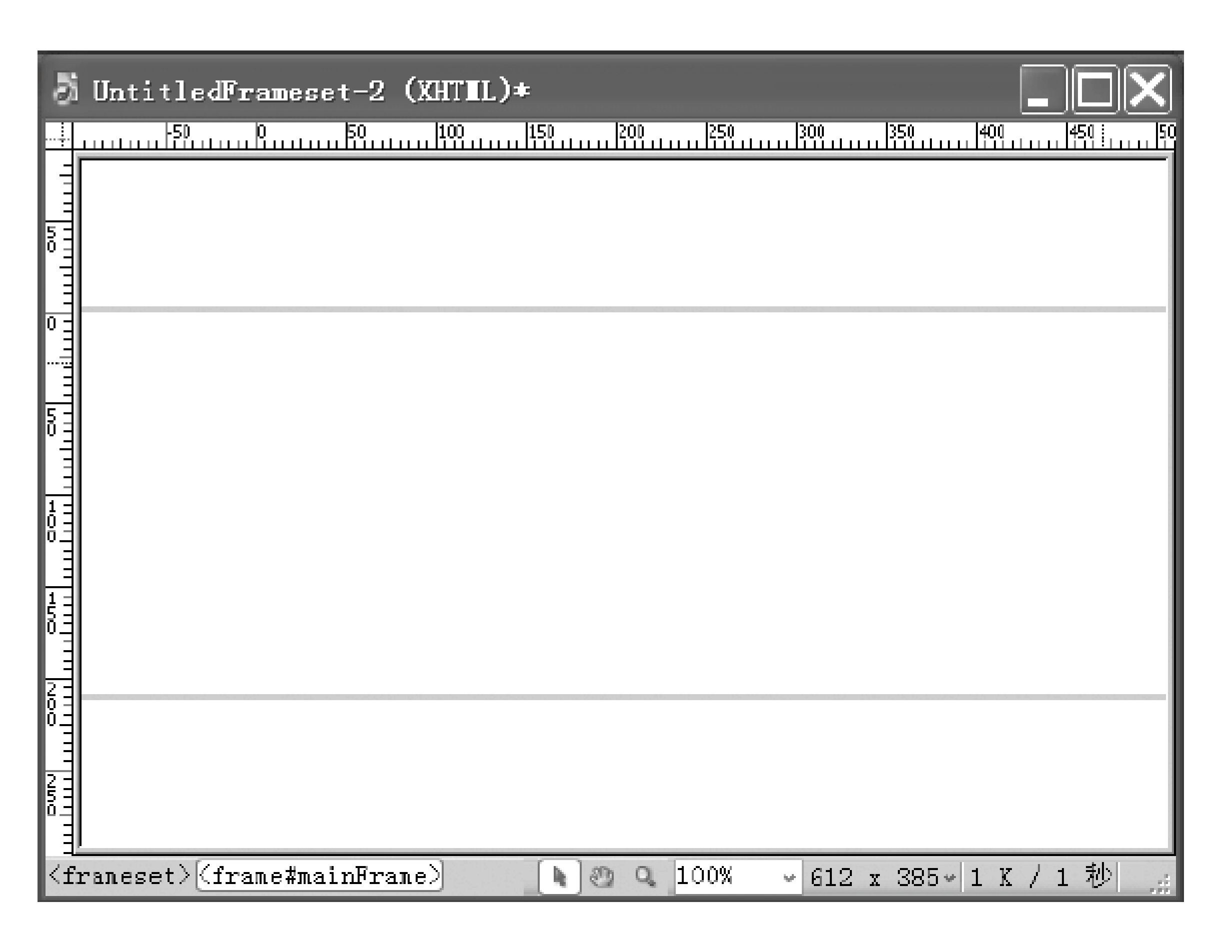


图 6-35　插入“上方和下方框架”

(3) 将鼠标定位在中间的主框架中，单击“布局”选项卡中的“框架”按钮右端的下列箭头，在弹出的下拉列表中选择“左侧框架”，如图 6-36 所示，或者执行“修改”→“框架集”命令，在子菜单中选择“拆分左框架”命令，都可为文档插入嵌套框架，效果如图 6-37 所示。

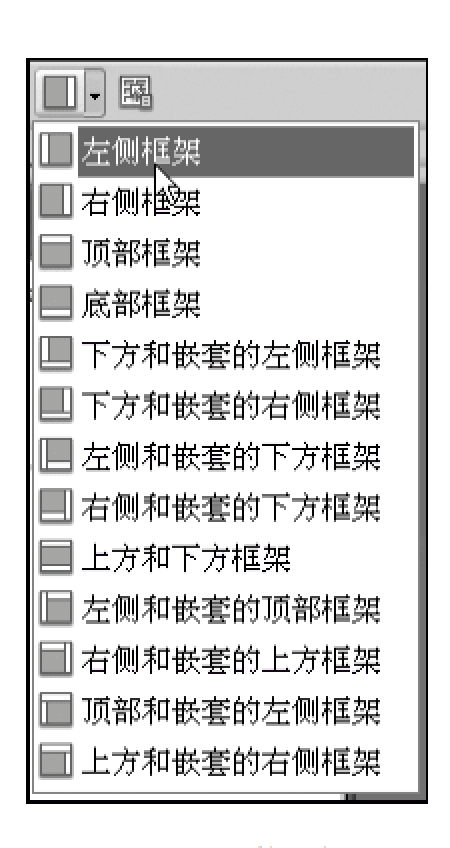


图 6-36 菜单(2)

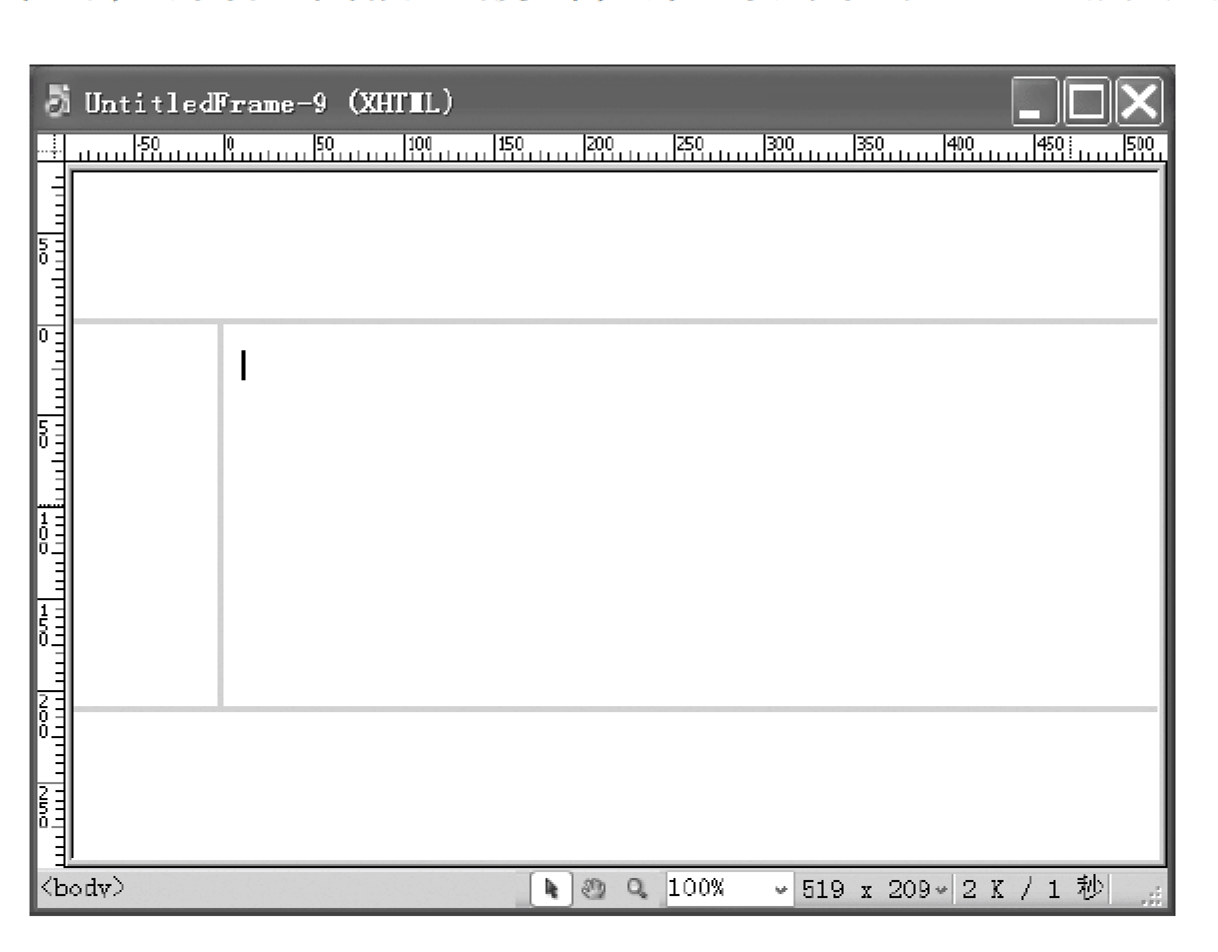


图 6-37 插入“左侧框架”

(4) 将鼠标定位在右侧的框架中，同上步骤，选择“右侧框架”或“拆分右框架”命令，可为文档又插入一个嵌套框架，即完成了“口”字型布局的创建。

6.5.2 编辑框架

创建好框架后，就可以对框架和框架集进行编辑了，包括选择及保存框架和框架集、设置框架的背景、删除框架及设置框架和框架集属性等。

1. 选择框架和框架集

对框架和框架集进行某些操作前，首先需要选定框架或框架集。为了方便用户选中框架，Dreamweaver 自带有“框架”面板。打开“框架”面板的方法是：执行“窗口”→“框架”命令，打开“框架”面板，如图 6-38 所示。

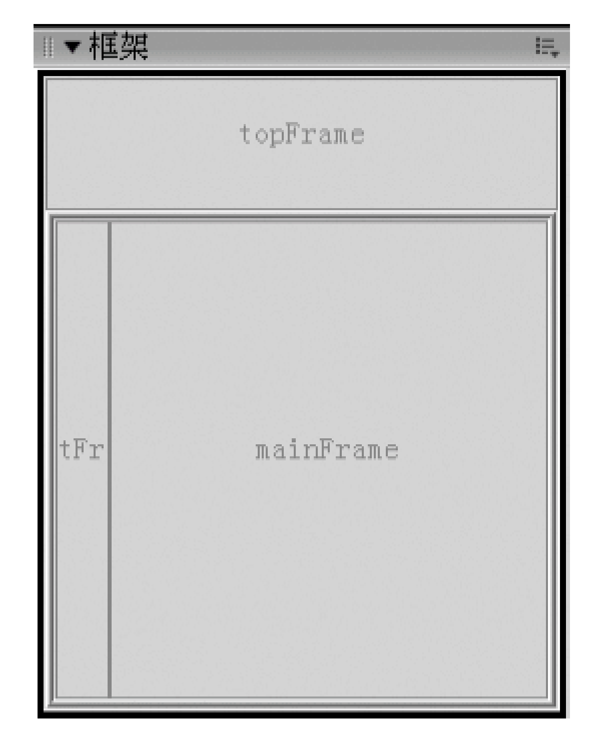


图 6-38 “框架”面板

“框架”面板直观地显示了框架集内各框架的层次结构，是各框架集的一种可视化的表现形式。在“框架”面板中，框架集边框是粗线，而框架边框则是细灰线边框，并且每个框架由框架名称来标识。

如果要在“框架”面板中选择一个框架，则单击框架；如果要选择一个框架集，则单击环绕框架集的边框。

另一种选中框架的方法是：在文档窗口中的某个框架内按住 Alt 键的同时单击要选择的框架，即可选中该框架。在文档窗口中直接单击框架边框，即可选中框架集。

2. 保存框架和框架集

框架页面制作完成后，框架组中包括了多个文档，每个框架区域中都将显示一个页

面，所以保存时要将所有的文档都保存，在浏览器中才能够正确地显示，同时，Dreamweaver 8.0 会生成一个框架文件，来保存页面中定义的框架的大小和位置以及每个框架中要载入的文件信息。

在“文件”菜单下，Dreamweaver 8.0 提供了 3 个与框架有关的保存命令，分别是“保存框架页”、“框架集另存为”、“保存全部”。其中前两个命令是用于保存框架集文件的，后者在保存文件时可以对文件重命名。第 3 个命令是将页面中包括的所有框架集、框架文件一同保存。

3. 设置框架的背景

为丰富页面，用户可以为框架添加背景，背景可以是图像也可以是颜色。如果网页上有多个框架，可以为每个框架设置不同的背景。实际上，设置框架的背景与添加网页的背景相同，只是前者是为单个框架设置背景，而后者是为整个网页设置背景。为框架设置背景的具体操作步骤如下：

(1) 将鼠标放到要添加背景的框架内。

(2) 执行“修改”→“页面属性”命令，打开“页面属性”对话框，如图 6-39 所示。



图 6-39 “页面属性”对话框

(3) 在“背景颜色”或“背景图像”选项中选择颜色或图片。

(4) 单击“确定”按钮，即可为框架插入背景颜色或图片。

4. 删除框架

当需要删除创建的框架时，将鼠标放到该框架的边框上，当鼠标变为双箭头↕或↔时，将该边框线拖离页面或拖动到其他框架边框上即可。

5. 设置框架属性

设置框架属性时，首先选中框架，然后在“属性”面板中进行设置。选中框架后的“属性”面板，如图 6-40 所示。

其中各选项功能如下所述。



图 6-40　框架“属性”面板

（1）框架名称：用于设置框架的名称。名称必须是一个以字母开头的单词，允许使用下划线和数字。

（2）源文件：用于设置框架对应的源文件，单击文件夹图标，可以在弹出的“选择 HTML 文件”对话框中选择源文件。

（3）滚动：用于设置当显示空间不够时是否显示滚动条，包括“是”、“否”、“自动”、“默认”4 项，分别表示显示、不显示、当空间不够时自动显示和由浏览器决定。

（4）不能调整大小：选中此复选框，可禁止改变框架的尺寸。

（5）边框：用于设置当前框架的边框是否显示，包括“是”、“否”和“默认”3 项，分别表示显示、不显示和使用浏览器默认定义。

（6）边框颜色：用于设置框架边框的颜色。

（7）边界宽度和边界高度：用于设置框架内容与边界之间的距离数值，单位为像素。

6. 设置框架集属性

通过“属性”面板也可以很方便地设置框架集的属性，选中框架集时的“属性”面板如图 6-41 所示。



图 6-41　框架集“属性”面板

其中各选项功能如下所述。

（1）边框：用于设置是否显示框架集中所有框架的边框。

（2）边框宽度：用于设置边框的宽度，单位为像素。输入 0 时则不显示边框。

（3）边框颜色：用于设置边框的颜色。

（4）行：用于设置框架集的宽度，并在其后的“单位”下拉列表中选择宽度单位。

6.6　层的使用

层是 HTML 中的一种页面元素，也是页面中元素的容器，借助层可以实现页面元素的精确定位，层在网页中的位置是不受限制的，可以放置在页面的任何位置，在一个网页中可以通过层的重叠和设置层的可见性来实现一些特殊效果。

6.6.1 创建层

1. 创建普通层

在 Dreamweaver 8.0 中创建层，可以采取以下 3 种方法之一：

（1）将鼠标置于文档窗口中要插入层的位置，执行“插入”→“布局对象”→“层”命令。

（2）将“插入”工具栏切换到“布局”选项卡，然后单击该选项卡中的绘制层按钮，在文档窗口中按住鼠标左键并拖动鼠标绘制一个层。

（3）在“布局”选项卡中单击绘制层按钮，按住鼠标左键不放，从工具栏中拖放到文档窗口中，松开鼠标，就可以创建一个层。

小技巧： 单击绘制层按钮，按下 Ctrl 键不松手，在文档窗口中就可以连续绘制出多个不同的层。

2. 创建嵌套层

Dreamweaver 8.0 允许在已有的层中再嵌入层，通常把嵌入的层称为子层，已有的层称为父层。使用层的嵌套可以将几个关系紧密的层组合在一起。移动父层，子层将与它一起移动；改变父层的可见性，子层可以继承它的可见性。

创建嵌套层可以采取下列方法：

（1）将鼠标放在已经创建好的父层中，执行“插入”→“布局对象”→“层”命令，即可在已有的层中插入一个子层。

（2）直接将“布局”工具栏中的绘制层按钮拖放到已创建好的父层中。

注意： 嵌套层并不一定是页面上一层位于另一层内，它们可以分布在页面的不同位置，但是它们的 HTML 代码一定是层层嵌套的。如图 6-42 所示的页面中创建了两个层 Layer1 和 Layer2，Layer2 并没有位于 Layer1 内，但是它的 HTML 代码却是嵌套在 Layer1 的 HTML 代码之内的，所以可以肯定它是嵌套层。反过来，即使在位置上它们是

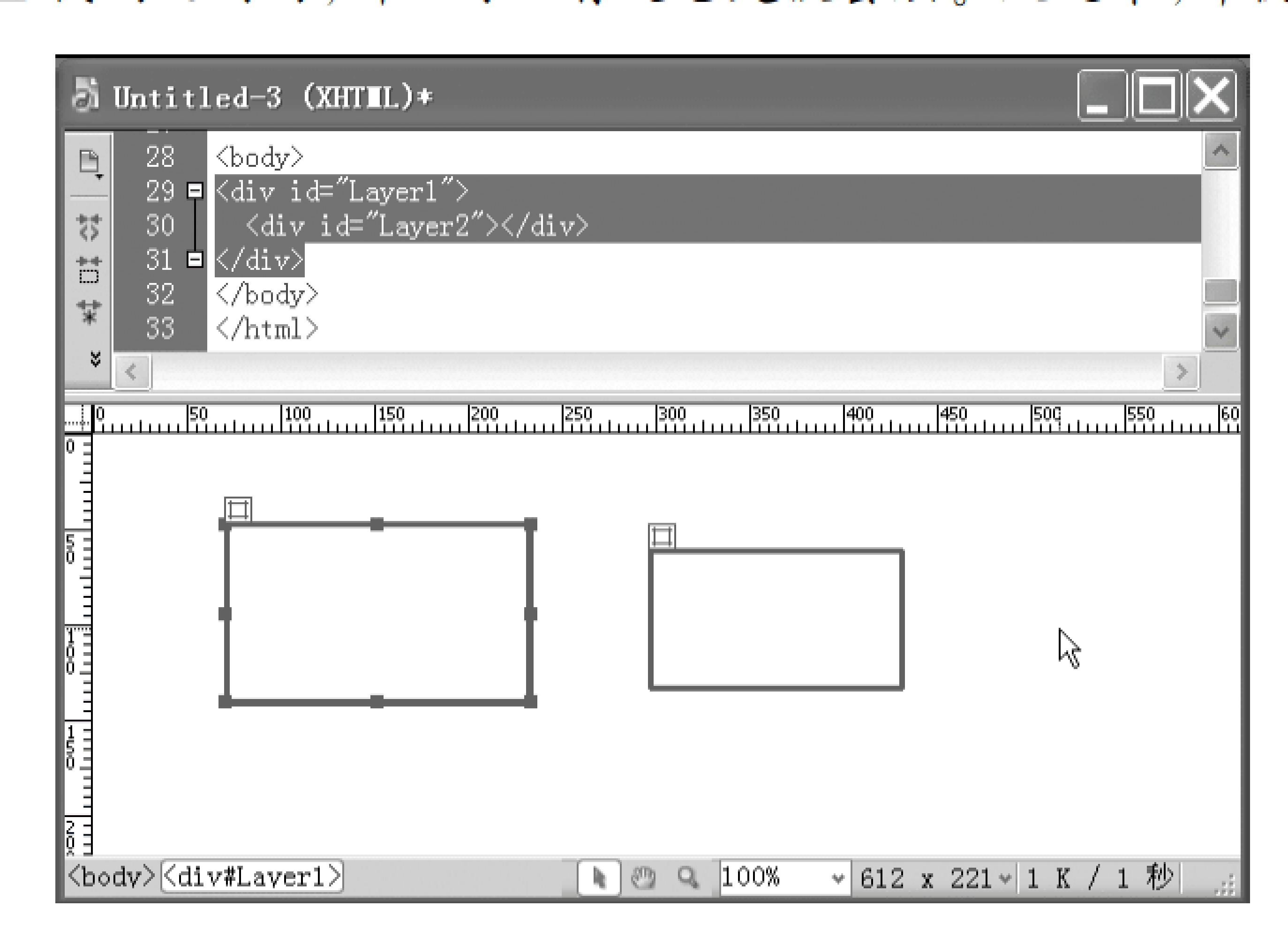


图 6-42　嵌套层

一层位于另一层之内，但如果它们的 HTML 代码互不包含，那么就可以肯定不是嵌套层，如图 6-43 所示。

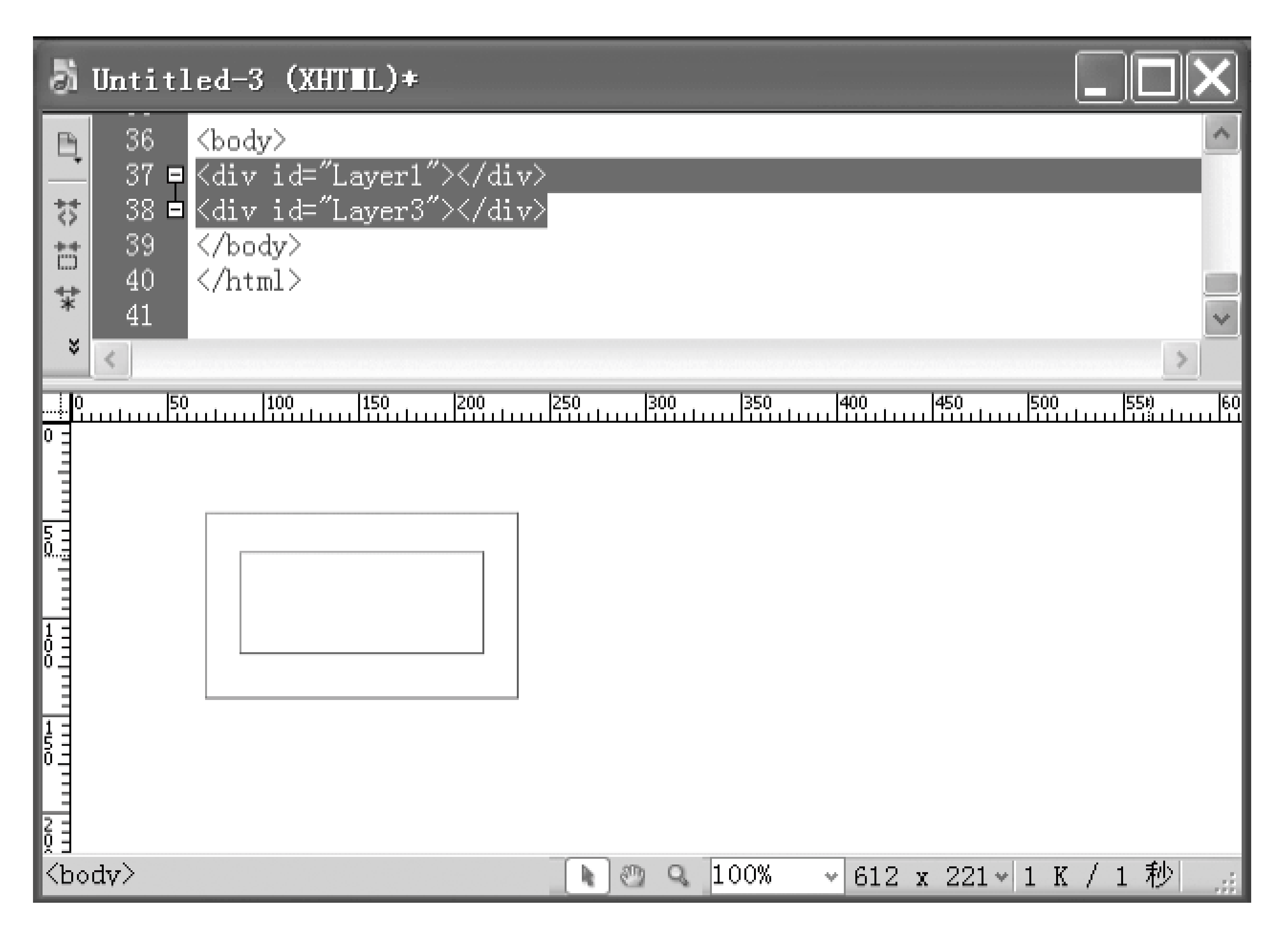


图 6-43　非嵌套层

6.6.2　设置层属性

创建层后，可以对层进行属性的设置。首先单击选中层，其“属性”面板如图 6-44 所示，各项含义如下所述。

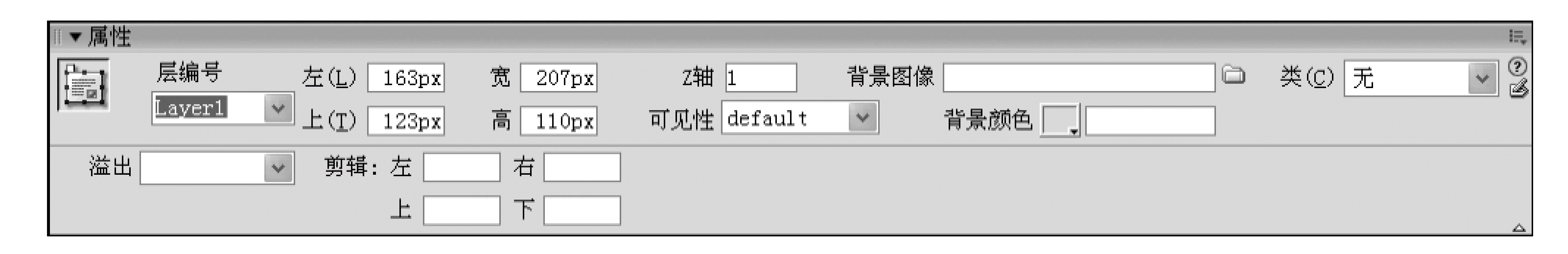


图 6-44　层“属性”面板

（1）层编号：用于指定一个名称，可以为当前层命名。命名时只能使用标准的字母、数字和字符，而不能使用空格、连字符、斜杠或句号等特殊字符。每个层都必须有它自己唯一的名称。

（2）左：设置层左边相对于页面左边或父层左边的距离。

（3）上：设置层顶端相对于页面顶端或父层顶端的距离。

（4）宽和高：设置层的宽度或高度值。

（5）Z 轴：设置层的 Z 轴顺序，也就是设置嵌套层在网页中的重叠顺序。在浏览器中，编号较大的层出现在编号较小的层的前面。

（6）可见性：设置该层是否可见。其中 default 表示默认值，其可见性由浏览器决定，大多数浏览器都继承该层父层的可见性；inherit 表示该层使用父层的可见性；visible 表示显示该层的内容；hidden 表示隐藏该层的内容。

（7）背景图像：设置层的背景图像。

（8）背景颜色：设置层的背景颜色。如果将此项留为空白，则可以指定透明的背景。

（9）类：选择层的样式。

（10）溢出：控制当层的内容超过层的指定大小时如何在浏览器中显示层的内容。其中，visible（可见）表示当层中的内容超出层范围时，层自动向右或向下扩展，使层能够容纳并显示其中的内容；hidden（隐藏）表示当层中的内容超出层范围时，层的大小保持不变，也不出现滚动条，超出层范围的内容不显示；scroll（滚动）表示在层上添加滚动条，不管层中的内容是否超出层范围，层的右端和下端都会出现滚动条；auto（自动）使浏览器仅在需要时（即当层的内容超过其边界时）才显示层的滚动条。

（11）剪辑：可以设置层的可见区域。指定“左”、“右”、“上”和“下”的值可以设置层在各个方向上的可见区域与层边界的距离（从层的左上角开始计算）。层经过“剪辑”后，只有指定的矩形区域才是可见的。例如，若要使一层中左上角 50 像素宽、75 像素高的矩形区域可见而其他内容均不可见，可以将“左”设置为 0，将“上”设置为 0，将“右”设置为 50，将“下”设置为 75。

6.6.3 层的基本操作

层的基本操作包括层的选择、调整层的大小、移动层、对齐层、改变层的可见性、设置层的叠放次序等。

1. 显示“层”面板

通过“层”面板可以管理文档中的层。使用层面板可防止重叠，更改层的可见性、将层嵌套或层叠，以及选择一个或多个层。

执行“窗口”→“层”命令或按 F2 键即可显示“层”面板。当前文档中的层都会显示在“层”面板的列表中，嵌套以树状结构显示，如图 6-45 所示。

图 6-45 “层”面板

注意：在“层”面板中如果选中“防止重叠”复选框，则可以防止层重叠，但是就不能创建嵌套层了。

2. 选择层

要对层进行操作和设置需先将其选中，单个层和多个层的选择方法不同。

1）单个层的选择

选择单个层的方法有如下两种：

（1）单击所需层的边框。

（2）在“层”面板中单击所需层的名称。

2）多个层的选择

选择多个层的方法也有如下两种：

（1）按住 Shift 键，在每个要选择的层中或边框上单击鼠标，即可选择多个层。

（2）按住 Shift 键并依次单击“层”面板上的层名称。

3. 调整层的大小

1）单个层的大小调整

调整单个层大小只需进行如下任意操作即可：

（1）选择要调整的层，在“属性”面板的“宽”、“高”文本框中输入所需的宽度和高度值即可。

（2）将鼠标移动到选中层的控制点上，拖动鼠标即可调整层的宽度和高度。

（3）按住 Ctrl 键再按键盘上的方向键，可以一次调整 1 个像素的大小；按住 Shift＋Ctrl 键的同时再按键盘上的方向键，可以一次调整 10 个像素的大小。

2）多个层的大小调整

选择需要调整大小的多个层，然后执行“修改”→“排列顺序”→“设成宽度相同”（“设成高度相同”）命令，则所有选择的层将设置为最后选择层的宽度或高度，也可在“属性”面板的“宽”、“高”文本框中输入所需的宽度值和高度值。

4. 移动层

层的最大特点就是可以在文档窗口中任意移动。移动层常用的方法有如下三种：

（1）选中层，在“属性”面板的“左”、“上”文本框中输入相应的数值，即可改变层在页面中的位置。

（2）选中层，将鼠标放至层边框上，当鼠标变为“十”字形✥时，拖动鼠标到适合位置后松开鼠标即可。

（3）选中层，使用键盘方向键移动，可以每次移动 1 个像素；按住 Shift 键再按键盘方向键移动，可以每次移动 10 个像素。

5. 对齐层

当利用层对网页进行布局时，将层分别拖动并对齐是一件很麻烦的事。但在 Dreamweaver 8.0 中提供了对齐工具来方便层的对齐。其操作也很简单：选择需对齐的层，执行“修改”→“排列顺序”命令下的子命令即可。层的对齐有以下几种方式。

（1）左对齐：可以将选中的层的左端同最后选中的层的左端对齐。

（2）右对齐：可以将选中的层的右端同最后选中的层的右端对齐。

（3）对齐上缘：可以将选中的层的顶端同最后选中的层的顶端对齐。

（4）对齐下缘：可以将选中的层的底端同最后选中的层的底端对齐。

6. 改变层的可见性

层的可见性可以控制层内元素的显示与隐藏，从而设计出网页的一些特殊效果。可以使用层面板或属性面板来改变层的可见性。

1）使用“层”面板改变层的可见性

在层的眼睛图标列内单击可以更改其可见性，图标将随每次单击发生变化。睁开的眼睛图标 表示该层处于显示状态；闭合的眼睛图标 表示该层处于隐藏状态；如果没

有眼睛图标，该层通常会继承其父层的可见性（如果层没有嵌套，父层就是文档正文，而文档正文始终是可见的）。

小技巧：如果要同时改变所有层的可见性，单击“层”面板该列顶部的标题眼睛图标即可。

2）使用“属性”面板更改层的可见性

在层的“属性”面板的“可见性”下拉列表中设置相应的选项即可，如图 6-46 所示。



图 6-46　使用“属性”面板改变可见性

7. 设置层的叠放次序

层与其他对象元素不同，它除了具有平面上的上下左右位置外，它还具有垂直的位置，叫做层的叠放次序。设置层的叠放次序可以在“属性”面板或“层”面板中进行，也可以通过菜单命令来设置。

1）在“属性”面板中更改叠放次序

选择需要改变叠放次序的层，在“属性”面板中的“Z 轴”文本框中输入所需的数值，如图 6-47 所示，大于原数值可将该层在叠放顺序中上移，小于原数值可将该层在叠放顺序中下移。



图 6-47　“属性”面板中的“Z 轴”设置

2）在“层”面板中更改叠放次序

在“层”面板中可以直接输入层的 Z 值，或者选择所需的层按住鼠标左键不放将其上下拖动，当到达所需的位置后释放鼠标即可。

3）用菜单命令更改叠放次序

选择需更改顺序的层，在“修改”→“排列顺序”菜单中选择子菜单“移到最上层”或“移到最下层”命令即可。

【实例 6-3】　利用层制作阴影字。

在网站中经常会看到一些阴影字，阴影字从视觉上给浏览者一种立体感。通过利用层的叠加性可以实现这一效果。

（1）新建一个 HTML 文档。在“布局”插入工具栏中单击“绘制层”按钮，在编辑窗口中绘制一个层 Layer1。

（2）选中该层，在“属性”面板中设置“宽”为 200，“高”为 50。

（3）将鼠标置于层中，输入文字“留言板”，设置字体为“隶书”，大小为 54，颜色为

#FF33CC,如图 6-48 所示。

(4) 重复上述步骤,在编辑窗口中再插入一个与 Layer1 大小相同的层 Layer2,在层中输入相同的文字,字体为“隶书”,大小为 54,颜色设置为#FFCC99,如图 6-49 所示。



图 6-48 插入 Layer1

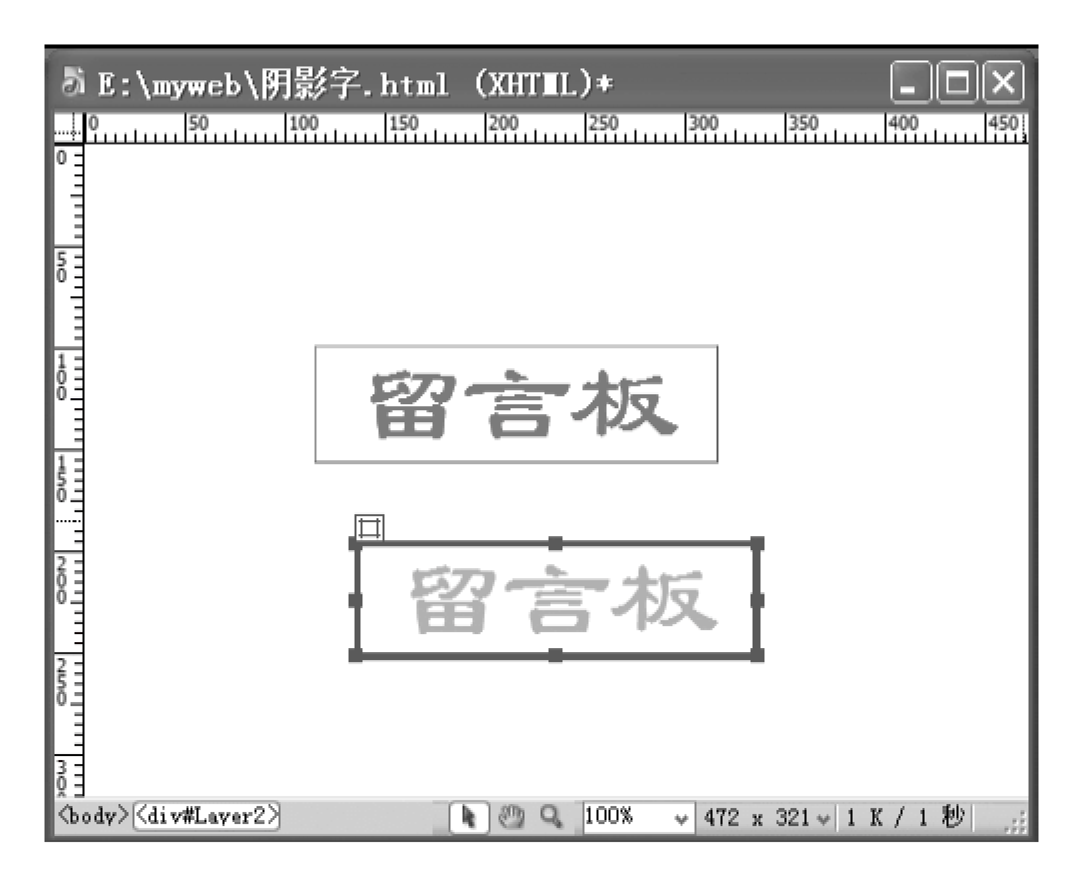


图 6-49 插入 Layer2

(5) 选中两个层,执行“修改”→“排列顺序”→“左对齐”命令,使 Layer1 和 Layer2 左对齐。再执行“修改”→“排列顺序”→“对齐上缘”命令,让 Layer2 对齐到 Layer1。这时 Layer1 和 Layer2 重叠,如图 6-50 所示。

(6) 在“层”面板中,选中 Layer2,分别按 5 下键盘上的向右“←”和向上“↑”方向键,将其向右和向上各移动 5 个像素,如图 6-51 所示。

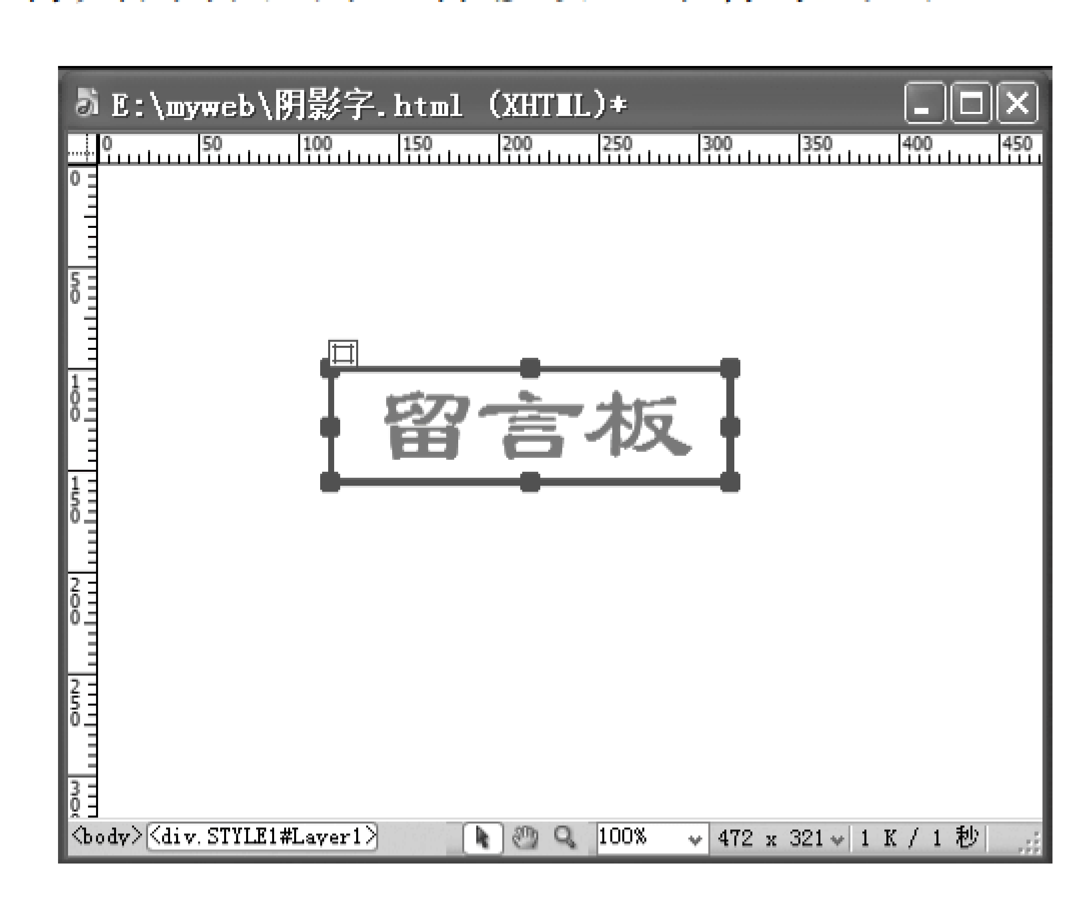


图 6-50 重叠层



图 6-51 调整 Layer2 位置

(7) 保存网页,按 F12 键预览,效果如图 6-52 所示。

(8) 如果不满意层的叠加次序,可以选中 Layer2,在“属性”面板上将 Z 轴改为 0。预览效果如图 6-53 所示。

6.6.4 层与表格的转换

层与表格都可以用来进行页面元素的定位,但层是可以随意移动的,应用层来进行页



图 6-52 预览效果(1)



图 6-53 预览效果(2)

面设计,更快速、方便、灵活。但是目前浏览器只有 4.0 以上的高版本才支持层,考虑到兼容性和修改时方便,一般可在编辑网页时采用层布局或者部分页面采用层布局,而在发布网页时再将其转换为表格布局。需要时,也可以在层和表格之间相互转换,以调整布局和页面优化。

1. 层转换为表格

将层转换为表格的具体操作步骤如下:

(1) 执行"修改"→"转换"→"层到表格"命令,打开"转换层为表格"对话框,如图 6-54 所示。对话框上各项的含义如下所述。

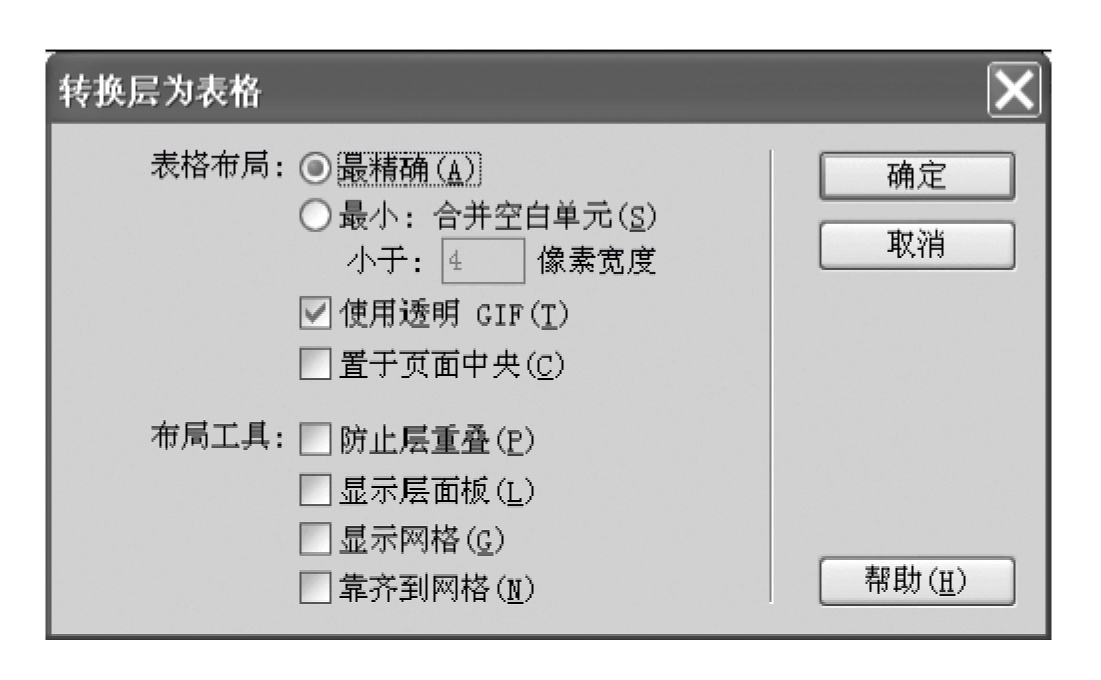


图 6-54 "转换层为表格"对话框

① 最精确:为每个层创建一个单元格,以及为保持层与层之间的间隔建立附加单元格。

② 最小:当层的边距相差在指定数值范围内时,相应的边缘应看作对齐。这样就可以减少一些不必要的单元格。

③ 使用透明 GIF:用透明的 GIF 图像填充表格最后一行,确保它在所有浏览器中显示均相同。

④ 置于页面中央:将转换后的表格在页面中居中对齐,默认为左对齐。

⑤ 防止层重叠:当层重叠时,转换无法进行。

⑥ 显示层面板:转换完后显示层面板。

⑦ 显示网格：转换完后显示网格。

⑧ 靠齐到网格：转换完后对齐网格。

(2) 设置完成后单击“确定”按钮。

2. 表格转换为层

将表格转换为层的操作与将层转换为表格的操作类似，具体操作步骤如下：

(1) 打开要转换成层的表格。

(2) 执行“修改”→“转换”→“表格到层”命令，打开“转换表格为层”对话框，如图 6-55 所示。

(3) 在对话框中选中相应的选项后，单击“确定”按钮即可。

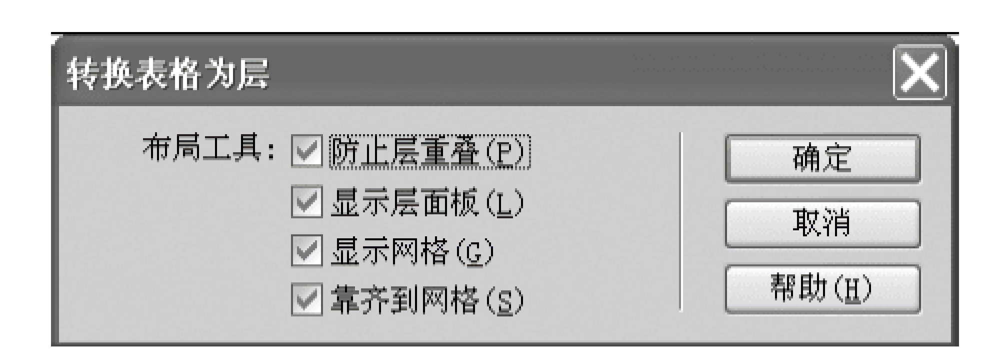


图 6-55 “转换表格为层”对话框

说明：

(1) 将表格转换为层时，空的表格单元格不转换，表格之外的内容也将被置于层中。

(2) 因为表格单元不会重叠，所以 Dreamweaver 8.0 不会把重叠的层转换为表格。所以如果计划把一个文档中的层转换为表格，就要在建立层、移动层和调整层大小时防止层发生重叠。

6.7 习 题

一、选择题

1. 在 Dreamweaver 8.0 中，表格的主要作用是________。

   A. 用来组织数据　　B. 用来表现图片

   C. 实现网页的精确排版和定位　　D. 用来设计新的页面

2. 在选择多个单元格时，按________键可以选择不连续单元格。

   A. Shift　　B. Ctrl　　C. Alt　　D. Enter

3. 如果要在布局模式中绘制单元格，则下列说法不正确的是________。

   A. 创建的单元格不能相互交叉

   B. 绘制后的单元格可以任意调整大小和位置

   C. 不能脱离表格而独立存在

   D. 如果在页面的空白区域中绘制单元格，则会自动产生一个表格作为单元格的容器

4. 要设置框架的背景颜色，要在________中进行设置。

   A. “属性”面板　　B. “页面属性”对话框

   C. “框架”面板　　D. “首选参数”对话框

5. 层的 Z 轴属性决定了层的叠放功能，下列说法不正确的是________。

A. Z 轴可以为负值

B. Z 轴可以为零

C. Z 轴值较大的层位于 Z 轴值较小的层之上

D. Z 轴值较大的层位于 Z 轴值较小的层之下

6. 关于框架和框架集的说法中，不正确的是________。

A. 框架集是在一个文档内定义了一组框架结构的 HTML 网页

B. 框架是浏览器窗口中的一个区域

C. 框架集是浏览器窗口的一个区域

D. 在框架集中定义了网页显示的框架数、框架的大小、载入框架的网页源等属性

二、操作题

1. 制作一个 6 行 8 列的表格，表格宽度为 600 像素，边框宽度为 2 像素，单元格边距和间距都为 1 像素，表格背景颜色为蓝色，表格在网页中居中对齐。

2. 在第 1 题中的第 2 行第 5 列中嵌入一个 1 行 2 列的、宽度为 100%的无边框表格。

3. 创建如图 6-56 所示的框架。



图 6-56　框架结构

第7章

添加网页元素

网页元素是网页内容的主要表现形式，主要包括文本、符号、图片、动画、媒体以及超链接。文本和图像是网页中最常用的信息表现方式，多媒体元素可以增强网页的可视性，链接则可以实现不同网页之间的联系。下面开始学习如何在网页中添加各种网页元素。

本章学习要点：

- 添加文本
- 添加图像
- 添加多媒体元素
- 添加超链接

7.1 添 加 文 本

文本就是常说的文字，它是网页中运用最广泛的元素之一，担负着传递信息的重要任务，其信息传载的方式是其他任何一种网页元素都无法替代的。网页中的文本主要包括普通文本和特殊文本两类。本节将详细介绍如何在网页中添加和编辑文本对象。

7.1.1 添加普通文本

在 Dreamweaver 8.0 中为网页添加文本的方法主要有 3 种：直接输入文本、复制文本和导入文本。

1. 直接输入文本

在 Dreamweaver 8.0 中输入文本和在 Word 等文字工具中操作一样，只需将鼠标光标定位在需添加文本的位置，直接输入文本即可。

2. 复制文本

在制作网页过程中，使用复制文本的方法可节省输入文本的时间，从而提高制作网页

的速度。将文本复制到 Dreamweaver 8.0 中的方法是：先选择要复制的文本，再执行“编辑”→“复制”命令或按 Ctrl+C 键进行原文本的复制，然后切换到 Dreamweaver 8.0 中，将鼠标定位在需添加文本的位置，再选择“编辑”→“粘贴”命令或按 Ctrl+V 键进行粘贴即可。

3. 导入文本

在 Dreamweaver 8.0 中，除了可以复制文本以外，还可以直接导入 XML 模板、表格式数据、Word 及 Excel 格式的文档。在 Dreamweaver 8.0 中导入文本的方法非常简单，只需要执行“文件”→“导入”命令中的子命令，在弹出的对话框中选择需要导入的文档即可。

7.1.2 添加特殊文本

1. 插入特殊符号

特殊符号一般不能从键盘直接输入，而在制作网页时，又常常需要插入一些特殊字符，比如©（版权）、®（注册商标）、™（商标）、£（英镑符号）、¥（日元符号）、€（欧元符号）等特殊的字母。

下面以插入版权符号“©”为例，说明在 Dreamweaver 8.0 中如何插入特殊字符。首先在打开的编辑窗口中，将鼠标定位在需插入特殊符号的位置，然后执行“插入”→HTML→“特殊字符”→“版权”命令，即可插入版权符号©，如图 7-1 所示。

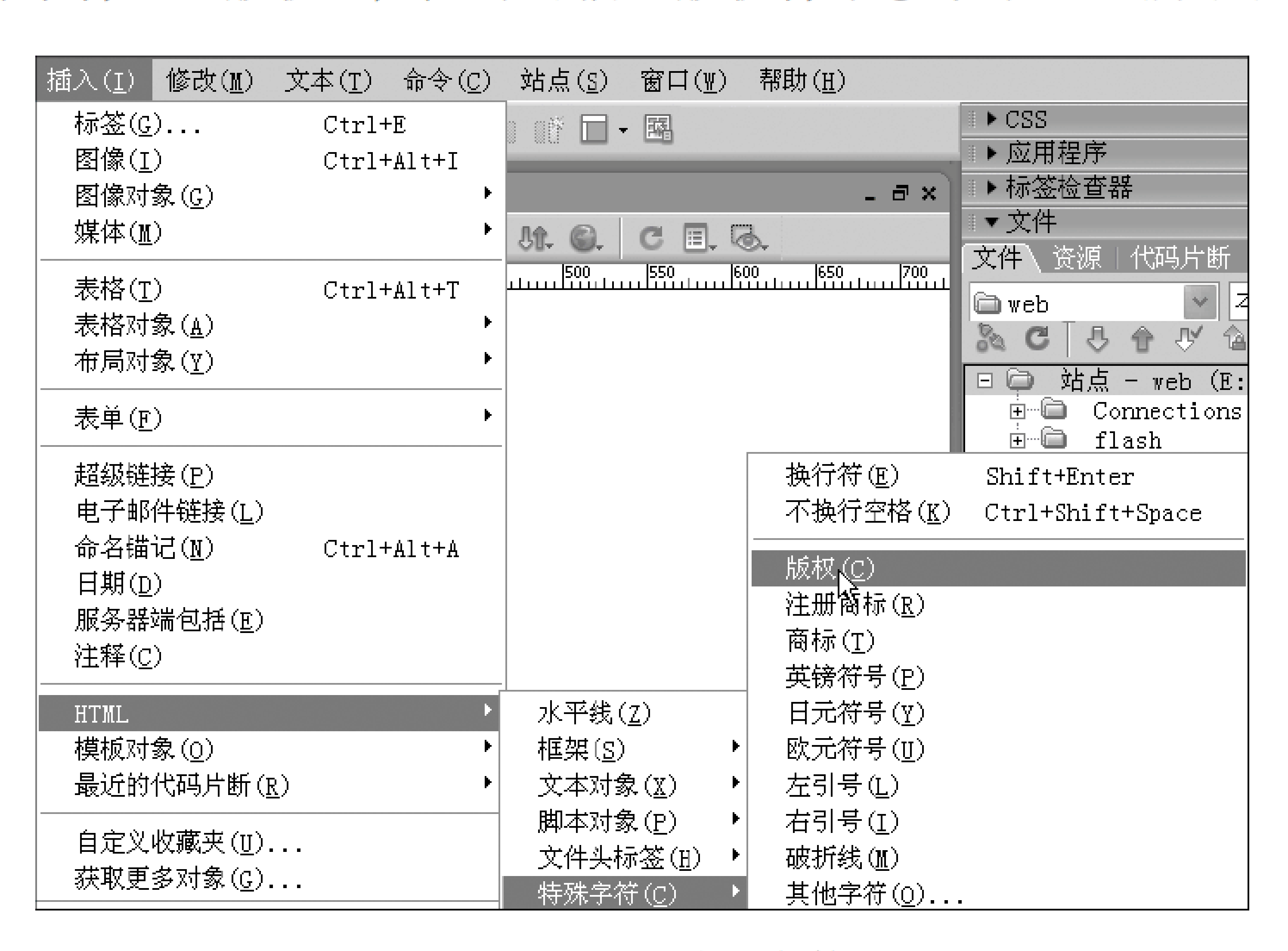


图 7-1 插入特殊字符

2. 插入空格

在 Dreamweaver 8.0 中会出现无论按多少次空格键都只会出现一个空格的情况，出现这种情况的原因是 Dreamweaver 8.0 的文档格式都是以 HTML 形式存在的，而

HTML 文档只允许字符之间包含一个空格。那么如果要在文档中输入多个空格时，可以连续按 Shift＋Ctrl＋空格组合键或者单击插入工具栏中的“文本”选项卡中的不换行空格按钮。

3. 插入水平线

水平线可以分隔页面内容，使得页面元素相互区分开来。要在页面文档中插入水平线的方法是：将鼠标定位到要插入水平线的位置，执行“插入”→HTML→“水平线”命令或单击插入工具栏中的 HTML 选项卡中的水平线按钮，即可在页面中插入一条水平线。

如果要修改水平线，可以先选中水平线，然后在“属性”面板中对水平线的宽度、对齐方式和颜色进行设置，如图 7-2 所示。其中各选项的含义如下所述。

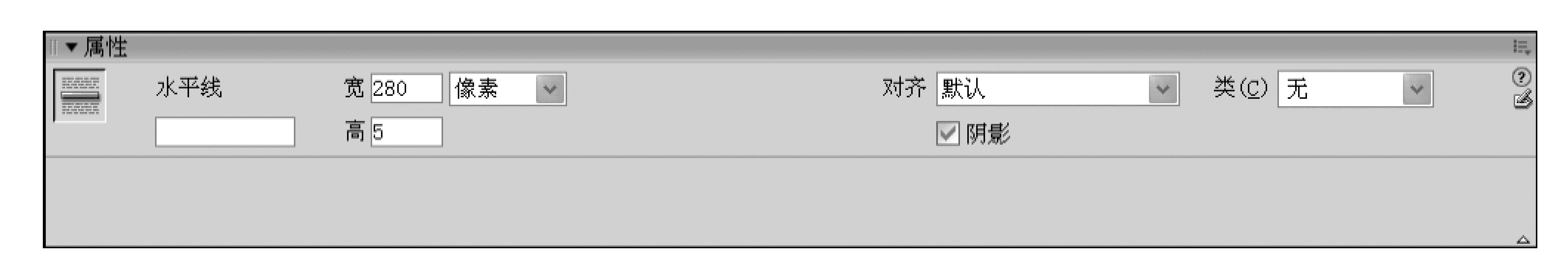


图 7-2　水平线“属性”面板

(1) 水平线下的文本框：用来定义水平线的名称，即 ID。

(2) 宽和高：用来设置水平线的宽度和高度，其中的宽有两种设置方法。一种是在文本框中直接输入像素值；另一种是输入水平线所占窗口的百分比值，当输入百分比为 100%时，水平线会随着窗口的宽度自动调整。

(3) 对齐：用来指定水平线的对齐方式。

(4) 类：用来指定样式。

(5) 阴影：选中该复选框可以为水平线添加阴影。

小技巧：如何设置水平线的颜色呢？

在水平线的“属性”面板中没有对颜色的直接设置选项，但是可以单击“属性”面板中的快速标签编辑器，为水平线标记添加 color 属性。

4. 插入时间和日期

在 Internet 上经常可以看到网页上有一个最新更新日期，用来告诉用户页面上一次更新是什么时候，当页面被重新修改时，时间标记会随之自动改变。插入方法为执行“插入”→“日期”命令或利用插入工具栏中的“常用”选项卡中的日期图标按钮，在弹出的“插入日期”对话框中选择所需要的时间格式，如图 7-3 所示。

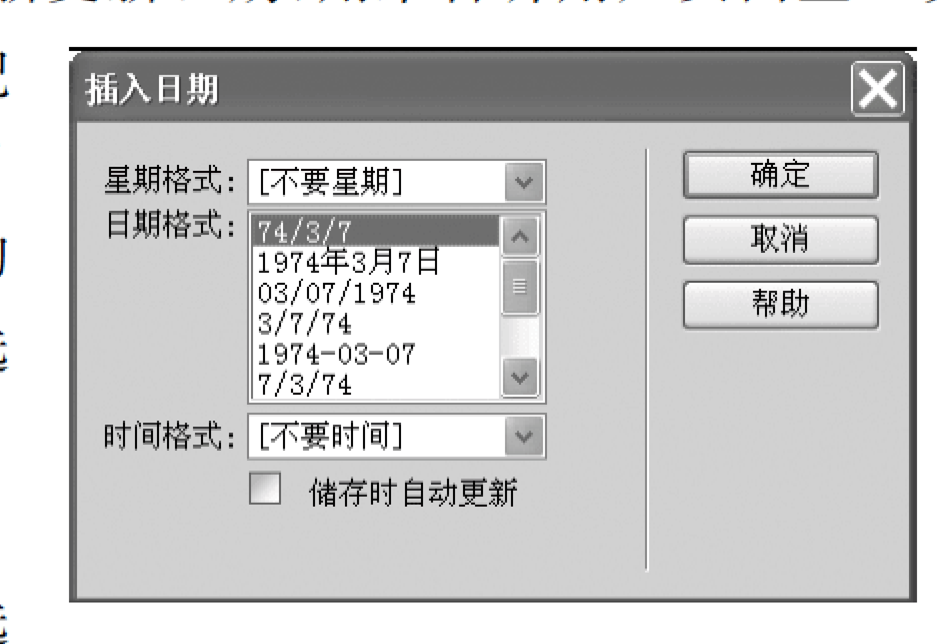


图 7-3　“插入日期”对话框

该对话框中的各选项的含义如下所述。

(1) 星期格式：在该项的下拉列表中可以选择中文或英文的星期格式，也可以选择不要星期。

（2）日期格式：在该选项框中选择要插入的日期格式。

（3）时间格式：在该项的下拉列表中选择时间格式或者不要时间。

（4）储存时自动更新：如果希望在每次保存文档时都更新插入的时间，就选择此项。如果希望日期在插入后变成纯文本并永远不自动更新，就取消选择此项。

5. 插入上标和脚标

在网页中输入文本时，如果遇到数的乘方格式，如 10^2，或者是化学元素符号，如 NO_2，该如何输入呢？我们可以利用添加标记[…]（上标）或_…（下标）的方法来完成。

【实例 7-1】 以输入 10^2 为例，说明如何在 Dreamweaver 8.0 中插入上标。

（1）新建一个网页，在网页中输入 102。

（2）选中数字“2”后，单击编辑窗口左上角文档工具栏中的显示代码视图和设计视图按钮[拆分]，Dreamweaver 8.0 编辑窗口被拆分为“代码”和“设计”两部分，如图 7-4 所示。

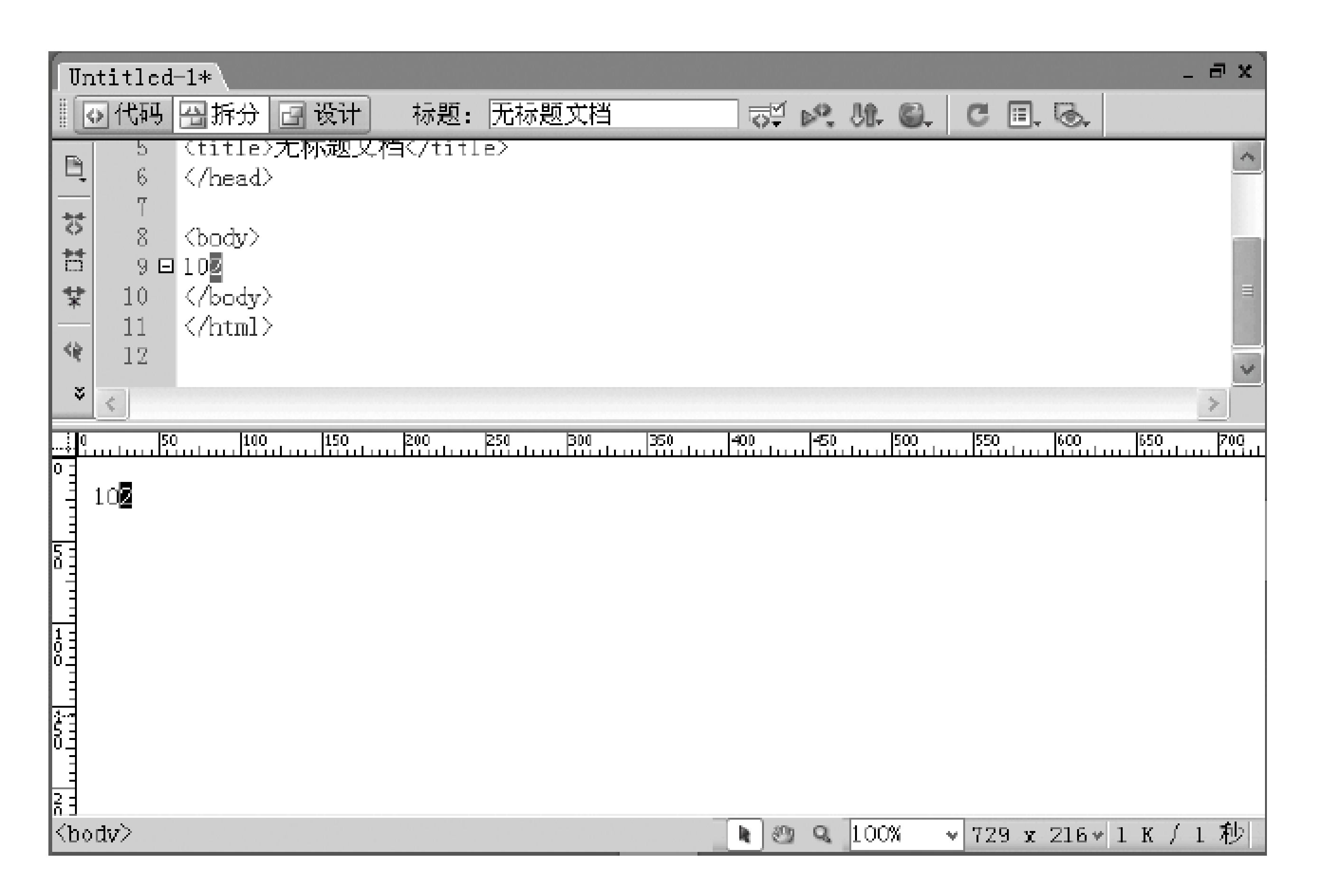


图 7-4　拆分窗口

（3）在“代码”视图中找到数字 2，在其前后分别输入^和标记。单击编辑窗口后，会发现原来输入的 102 变成了 10^2，如图 7-5 所示。

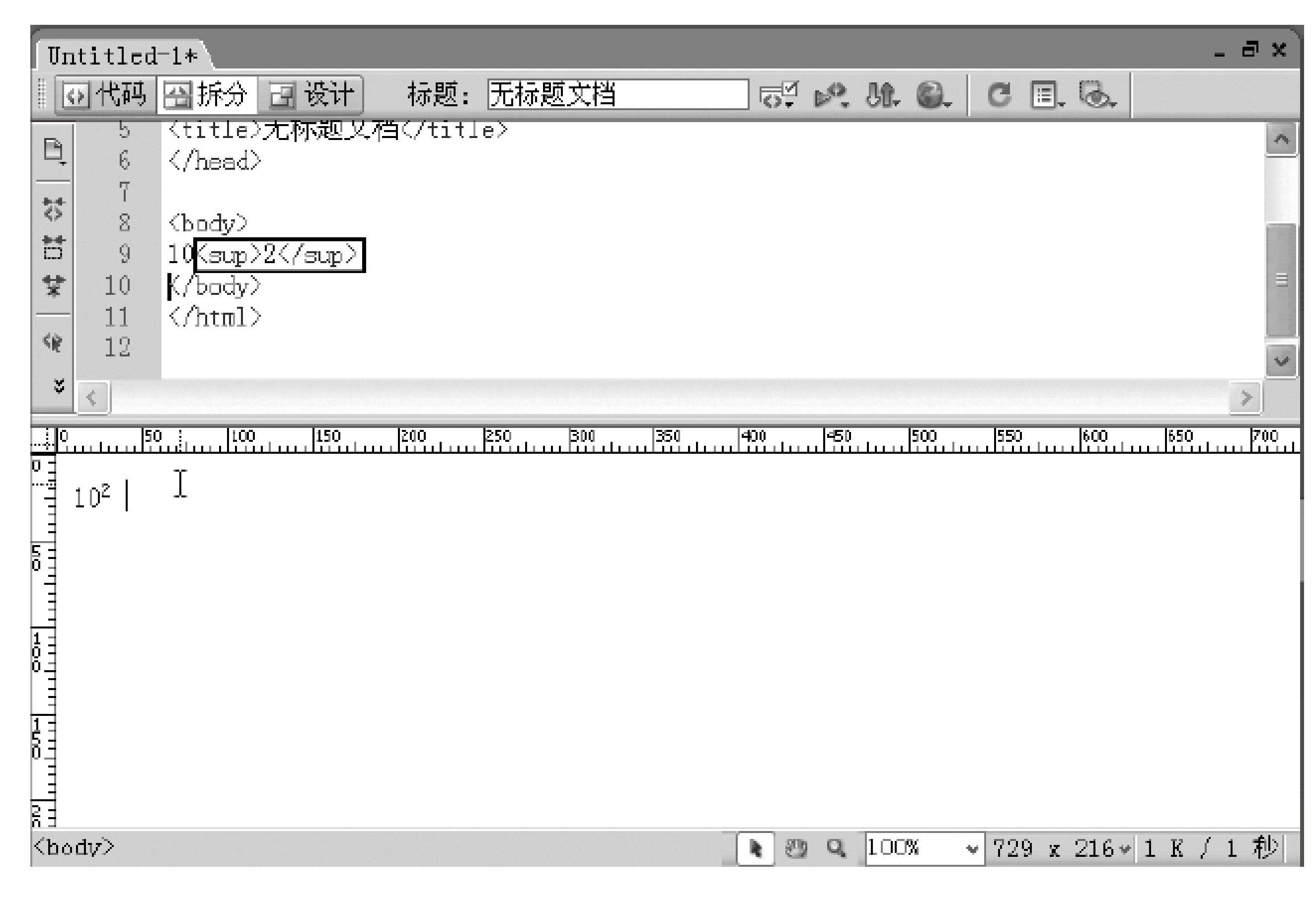


图 7-5　设置上标

7.1.3　插入文本列表

在网页中插入文本列表可以使内容更加明朗直观。Dreamweaver 8.0 中有两种类型的列表：编号列表和项目列表。

1. 插入编号列表

编号列表是以数字编号开头，一般列表项目都是有明确的先后顺序，所以又称为有序列表，它可以用在作息时间表、工作进度表、书籍大纲目录等实际应用中。

在 Dreamweaver 8.0 中，可以将已有的段落文本创建编号列表，具体操作为：首先在打开的编辑窗口中，选择要创建编号列表的所有段落文本，然后在“属性”面板中单击“编号列表”按钮。也可以在输入时手动添加编号列表，其方法为单击“编辑列表”按钮，然后输入内容即可。如图 7-6 所示为在网页中插入编号列表的效果。

2. 插入项目列表

项目列表是以项目符号开头，在列表项之间没有先后次序时使用，所以又称为无序列表，它可以用于一个政府或公司的组织分布图，也可用于百货商店的商品列表，还可用于学习科目上的分类等。

在 Dreamweaver 8.0 中，同样也可以将已有的段落文本创建项目列表，其方法和创建编号列表相同。首先选择要创建项目列表的文本，然后在“属性”面板中单击“项目列表”按钮即可自动创建项目列表。也可以在输入时创建项目列表，其方法是将鼠标定位在需插入项目列表的位置，在“属性”面板中单击“项目列表”按钮，Dreamweaver 8.0 自动添加前导字符，并进入项目编号创建状态。如图 7-7 所示为在网页中插入项目列表的效果。



图 7-6　插入编号列表



图 7-7　插入项目列表

3. 设置文本列表的编号形式

在创建列表时，可以根据自己的需要对文本列表的编号形式进行编辑，如将编号列表的起始序号变为“0”或将项目列表的前导符号设置为正方形等。在 Dreamweaver 8.0 中主要是通过“列表属性”对话框对文本列表的编号形式进行设置，如图 7-8 所示。打开“列表属性”对话框的方法也很简单，选中列表项后单击“属性”面板中的“列表项目”按钮即可

打开该对话框。

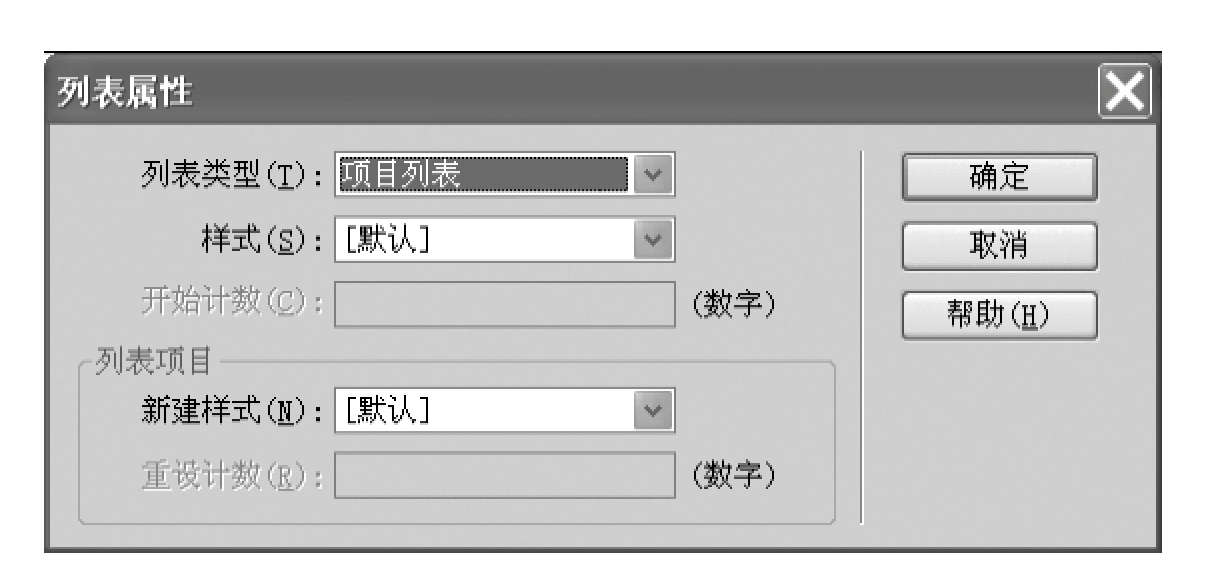


图 7-8　“列表属性”对话框

下面对“列表属性”对话框中各个选项的作用进行说明。

(1) “列表类型”下拉列表框：用来选择列表类型的样式。

(2) “样式”下拉列表框：用来选择列表的前导符样式。

(3) “开始计数”文本框：用来选择第一项编号列表的起始编号。

7.1.4　设置文本样式

在页面中输入文本后，为了使输入的文本更加美观，用户可以设置文本的格式，通过设置文本的格式使文本的字体、颜色及段落样式发生变化，从而使网页更具魅力。在 Dreamweaver 8.0 中，文本的属性一般都是在“属性”面板中设置的，如图 7-9 所示。



图 7-9　文本“属性”面板

1. 设置标题格式

网页中默认存在 6 种标题，它们依次为标题 1、标题 2、标题 3、标题 4、标题 5 和标题 6。使用这些标题，可以标注文本内容的不同层次。设置标题格式的主要方法是使用“属性”面板的“格式”下拉列表，在下拉列表中选择相应级别的标题即可。如图 7-10 所示，在文档中分别为文本应用了 6 个级别标题时的效果。

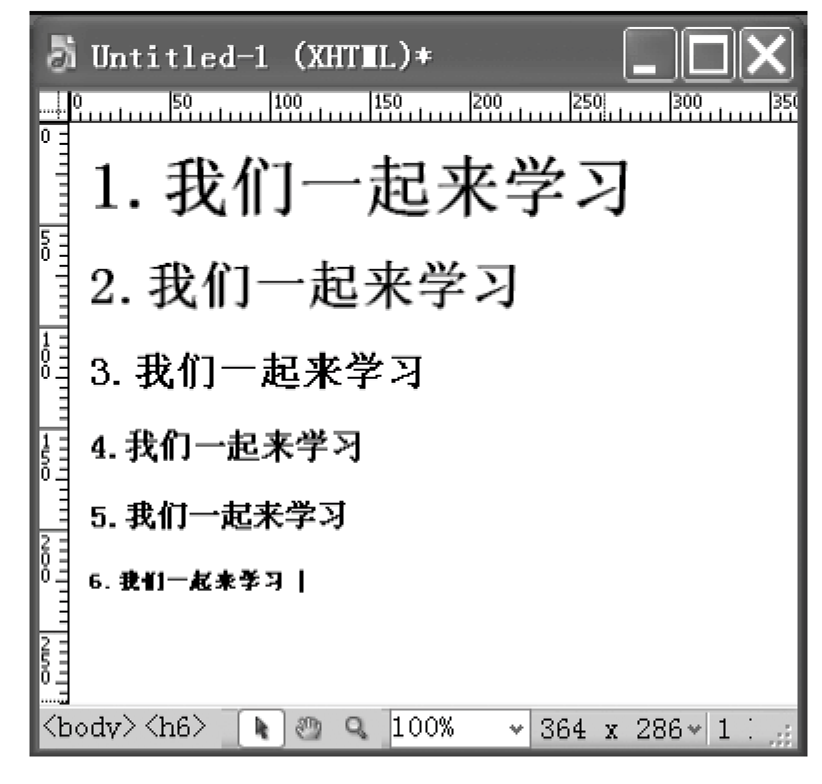


图 7-10　应用标题效果

2. 设置段落格式

在网页中设置段落的方法与设置标题的方法类似，即在“属性”面板的“格式”下拉列表中选择“段落”即可。设置文本段落主要包括段落缩进方式和对齐

方式等。

1）设置段落缩进

设置段落缩进包括增加段落的缩进和减少段落的缩进两种。将鼠标定位在需要设置格式的段落中，在“属性”面板中单击“文本缩进”按钮，将增加段落的缩进，单击“文本凸出”按钮将减少段落的缩进，再次单击可取消相应的缩进设置。

2）设置对齐方式

为了使网页更美观，常常需要对文本进行对齐操作。在 Dreamweaver 8.0 中，提供了 4 种对齐方式：左对齐、居中对齐、右对齐和两端对齐，如图 7-11 所示。设置文本对齐的方法是：将鼠标定位在需要设置对齐方式的段落中，再单击“属性”面板中的对齐按钮，即可设置相应的对齐。

3. 设置文本字号

在 Dreamweaver 8.0 中，字体大小的设置是通过“属性”面板中的“大小”选项来完成的。字体大小的设置主要有以下两种方法：一种是使用具体值的方法，也就是直接输入字体的大小，如 12px 或 12pt；另一种是用一定的范围或相对值来确定，如“较大”选项表示在原字号的基础上更大一点，而“中”选项则表示介于 12～14px 之间的字号。

在实际操作中一般使用具体值的表示方式来设置字体的大小。另外，字体的度量单位较多，相同的数值，不同的度量单位所得到的字体大小是不一样的，常用的度量单位有“像素(px)”及“点数(pt)”两种。在 Dreamweaver 8.0 中默认正文文本通常设置为 12px 或 9pt。

4. 设置文本字体

在 Dreamweaver 8.0 中设置字体的方法是：选择需要设置字体的文本，在“属性”面板的“字体”下拉列表框中选择需要的字体即可，如图 7-12 所示。

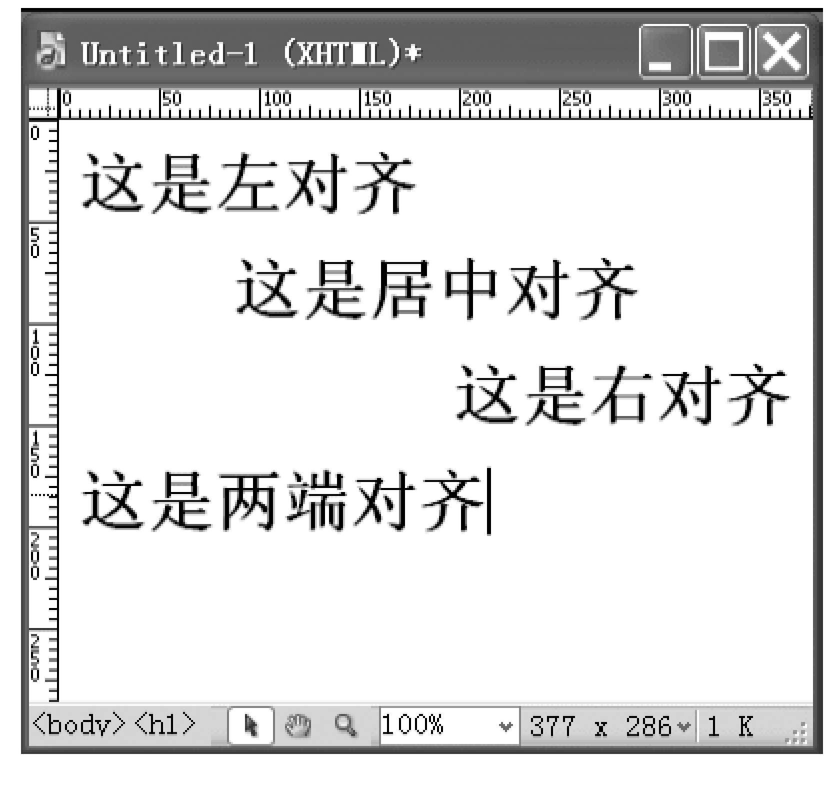


图 7-11　对齐文本

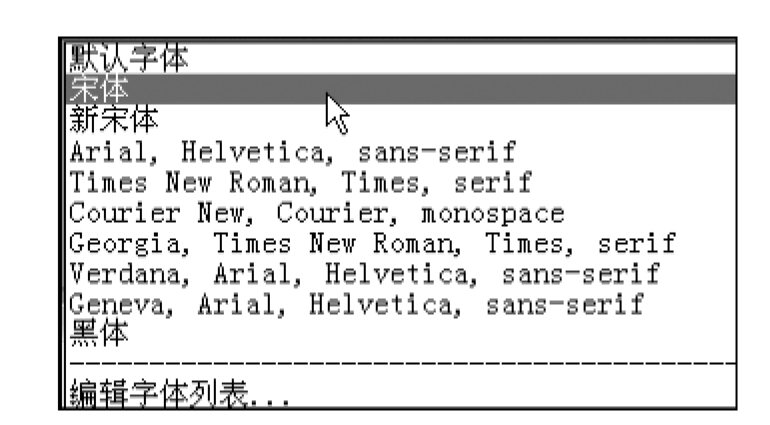


图 7-12　“字体”下拉列表

在默认情况下，“字体”下拉列表框中可供选择的字体非常少，不能满足大多数网页文本的编辑要求，这时可以在“字体”下拉列表框中选择“编辑字体列表”选项，在打开的“编辑字体列表”对话框中添加字体，如图 7-13 所示。



图 7-13 “编辑字体列表”对话框

5. 设置文本颜色

在 Dreamweaver 8.0 中，除了可以对网页中的文本进行字体和大小的设置外，还可对文本的颜色进行设置。文本颜色的设置方法是：选择需要设置颜色的文本，在其“属性”面板中单击按钮，在弹出的颜色列表中选择需要的颜色即可，如图 7-14 所示。

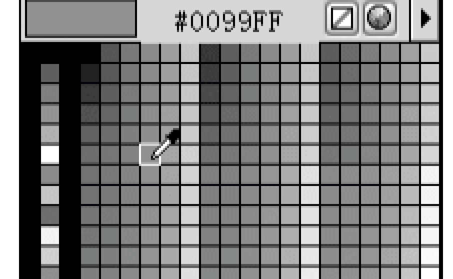


图 7-14 调色板

用户还可以单击“属性”面板中的“页面属性”按钮，打开“页面属性”对话框，如图 7-15 所示。在“外观”分类中的“文本颜色”中选择需要的颜色也可以完成设置文本颜色。



图 7-15 “页面属性”对话框

7.2 添加图像

在制作网页的过程中，为了使制作的网页更加美观，更能吸引浏览者的目光，可以在网页中插入漂亮的图片。在网页中插入图片不仅能起到美化页面的作用，而且图片能更加直观地表现网页的内容。在网页中的图像一般有两种存在方式，一是作为网页的内容，

二是作为网页或其他对象的背景。

7.2.1　常用图像格式

目前,用于网页和网络传输的主要图像格式主要有GIF、JPG和PNG三种,它们的主要特点可以归纳为:采用了特定的数据压缩技术,文件体积小,可以跨平台使用,获得了大部分网络浏览器的支持。

1. GIF图像格式

GIF是Graphics Interchange Format(图形交换格式)的缩写。格式的特点是压缩比高,磁盘空间占用较小。因为当前网络传输带宽的限制,这种GIF图像文件短小,下载速度快,被广泛地应用到网页中。

但是GIF格式最多只能储存256色,所以通常只能用来显示简单图形及字体。如果图像颜色比较丰富,使用GIF格式会使图像颜色丢失。

2. JPEG图像格式

JPEG是Joint Photographic Experts Group(联合图像专家组)的缩写。JPEG图像格式可支持24位真彩色,它精确地记录每一个像素的亮度,利用一种失真式的图像压缩方式将图像压缩在很小的储存空间中,因此很适合应用于网页中的图像。

3. PNG图像格式

PNG是Portable Network Graphics(流式网络图形)的缩写,是一种新兴的网络图像格式。PNG是目前保证最不失真的格式,它汲取了GIF和JPG二者的优点,存储形式丰富,兼有GIF和JPEG的色彩模式;它的另一个特点是能把图像文件压缩到极限,以利于网络传输,但又能保留所有与图像品质有关的信息,因为PNG是采用无损压缩方式来减少文件的大小,这一点与牺牲图像品质以换取高压缩率的JPEG有所不同;它的第三个特点是显示速度很快,只需下载1/64的图像信息就可以显示出低分辨率的预览图像;第四,PNG同样支持透明图像的制作,透明图像在制作网页图像的时候很有用,可以把图像背景设为透明,用网页本身的颜色信息来代替设为透明的色彩,这样可让图像和网页背景很和谐地融合在一起。

PNG的缺点是不支持动画应用效果,如果在这方面能有所加强,简直就可以完全替代GIF和JPEG了。

7.2.2　插入图像

在Dreamweaver 8.0中插入图像的方法主要有直接插入图像和用占位符插入图像两种方法。

1. 直接插入图像

直接插入图像就是将图像直接插入到网页中，它是网页中最常用的图像插入方式，在插入图像时通常将要插入的图像事先保存在站点的某文件夹(如 images)中，再在 Dreamweaver 8.0 中插入图像。其操作方法是：首先将鼠标定位在需要插入图像的位置，然后执行“插入”→“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，如图 7-16 所示，在对话框中选择好相应的图像文件，单击“确定”按钮后，即完成图像的插入。

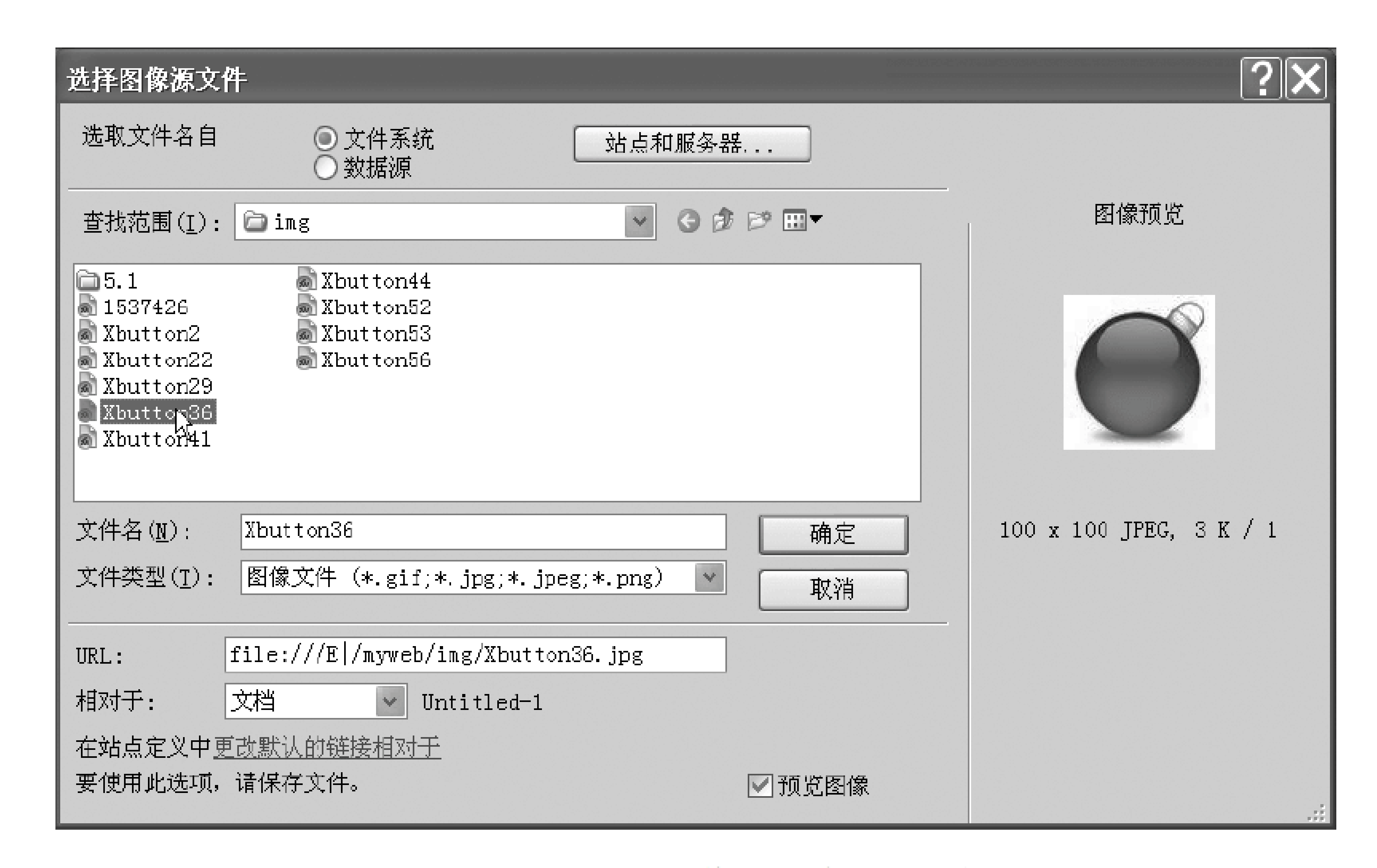


图 7-16 “选择图像源文件”对话框

说明：一般来说，图像应从本地站点内部选择，但如果要选择的图像不在站点目录内，在插入图片后，系统会询问是否将图片复制到站点文件夹中，如图 7-17 所示。此时应当选择“是”，否则网页被上传到服务器后，不会显示出来。一般将图像文件保存在站点目录的图像文件夹中，有利于管理与维护。

2. 用占位符插入图像

在网页制作过程中，如果还没想好要插入什么图像时，可以插入图像占位符来解决这个问题。图像占位符在网页中只占据一个位置，当确定插入的图像后再使用图像占位符将图像插入。其操作方法是：首先将鼠标定位在要插入图像的位置，然后执行“插入”→“图像对象”→“图像占位符”命令，打开“图像占位符”对话框，如图 7-18 所示。在对话框

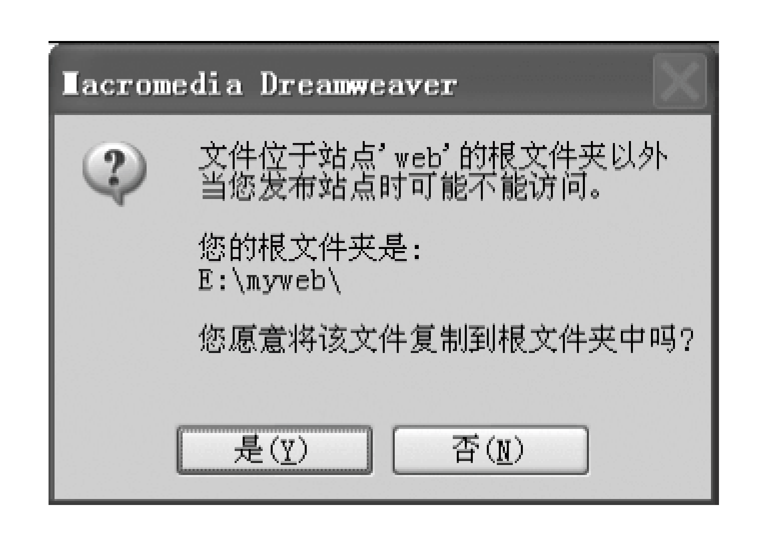


图 7-17 提示信息

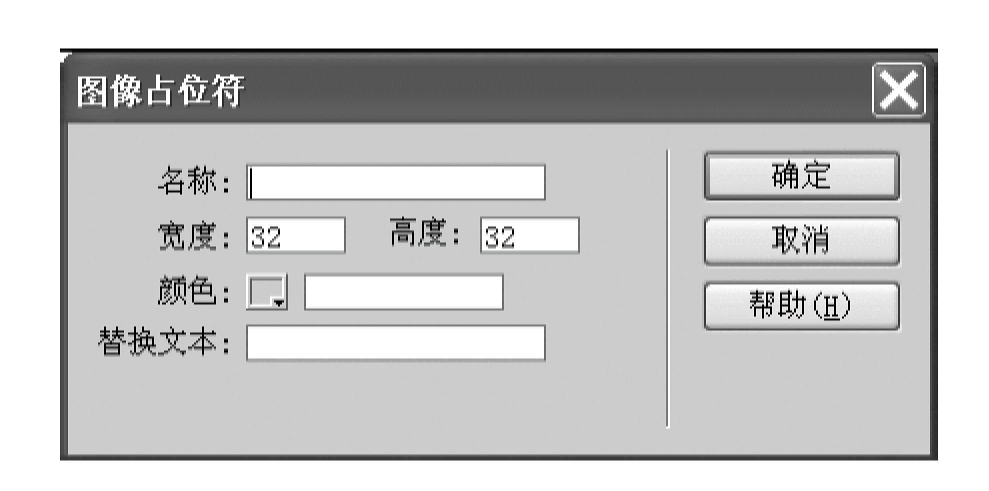


图 7-18 “图像占位符”对话框

中设置图像占位符的“名称”、“宽度”等属性，单击“确定”按钮，即可在网页文档中插入占位符，如图 7-19 所示。双击图像占位符，即可打开“选择图像源文件”对话框进行图像插入。

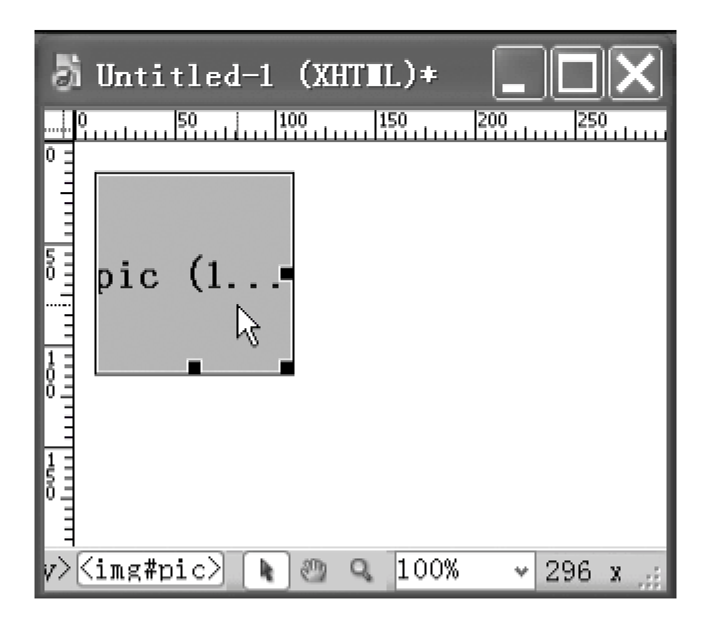



图 7-19　插入占位符图像

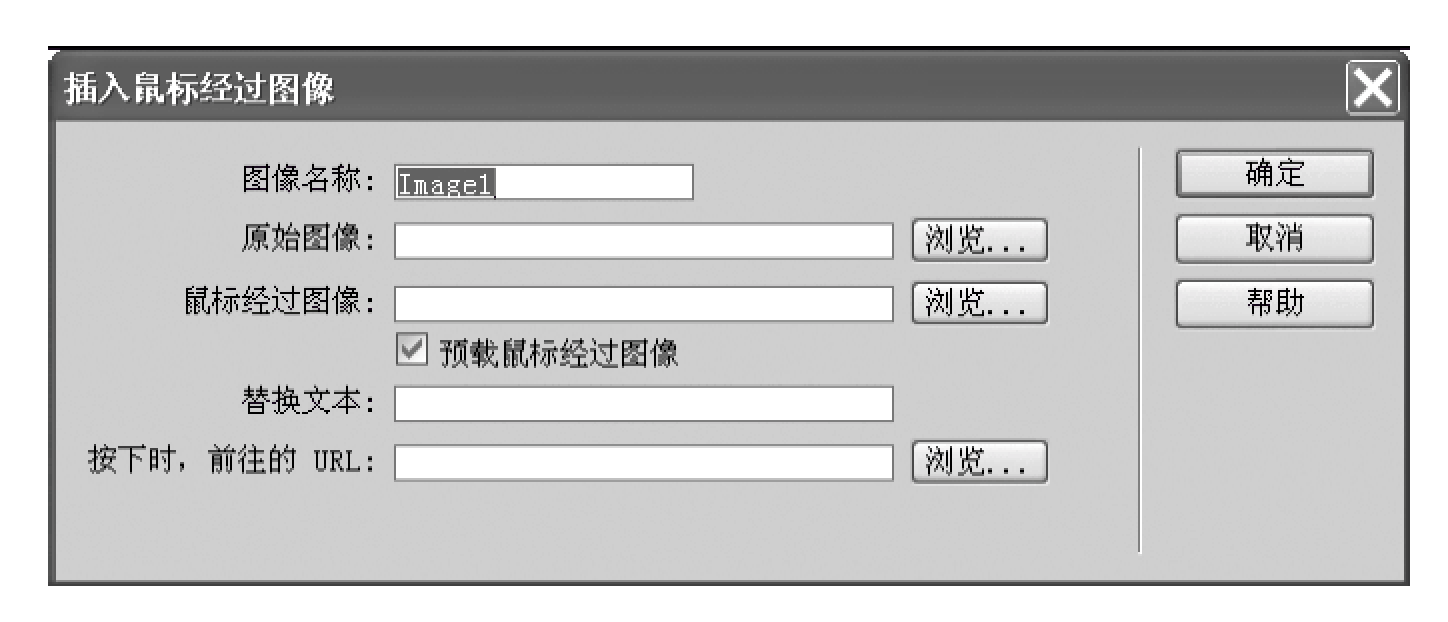


图 7-20　“插入鼠标经过图像”对话框

7.2.3　创建鼠标经过图像

鼠标经过图像是一种动态图像效果，它由原始图像和替换图像两部分组成。在浏览器中浏览网页时，当鼠标指针移动到原始图像上时将显示替换图像，鼠标移出图像范围时将显示原始图像，就像会动的按钮，既动感又时尚。在创建鼠标经过图像之前，需要先准备两幅图像（原始图像和替换图像），且两幅图像大小相同，当图像大小不一致时，Dreamweaver 8.0 将自动把图像大小调整为一致。

创建鼠标经过图像的具体操作步骤如下：

（1）将鼠标定位在需要创建鼠标经过图像的位置。

（2）执行“插入”→“图像对象”→“鼠标经过图像”命令，打开“插入鼠标经过图像”对话框，如图 7-20 所示。

（3）在“图像名称”文本框中输入图像的名称，也可直接使用默认名称，即 Image1。

（4）单击“原始图像”右侧的“浏览”按钮，打开“原始图像”对话框，从中选择一幅图片，如图 7-21 所示。单击“确认”按钮，返回到“插入鼠标经过图像”对话框。



图 7-21　选择原始图像

(5) 单击“鼠标经过图像”文本框右侧的“浏览”按钮，打开“鼠标经过图像”对话框，从中选择一幅图片，如图 7-22 所示。单击“确认”按钮，返回到“插入鼠标经过图像”对话框。



图 7-22　选择替换图像

(6) 选中“预载鼠标经过图像”复选框，可使 Dreamweaver 将图像预载入浏览器缓冲区中，在“替换文本”文本框中可以设置交互文本，在“按下时，前往的 URL”文本框中可以设置链接地址。

(7) 单击“确定”按钮，即可插入鼠标经过图像。在浏览器中预览时，将鼠标放在或移开图片时，会显示不同的图像，如图 7-23 所示。

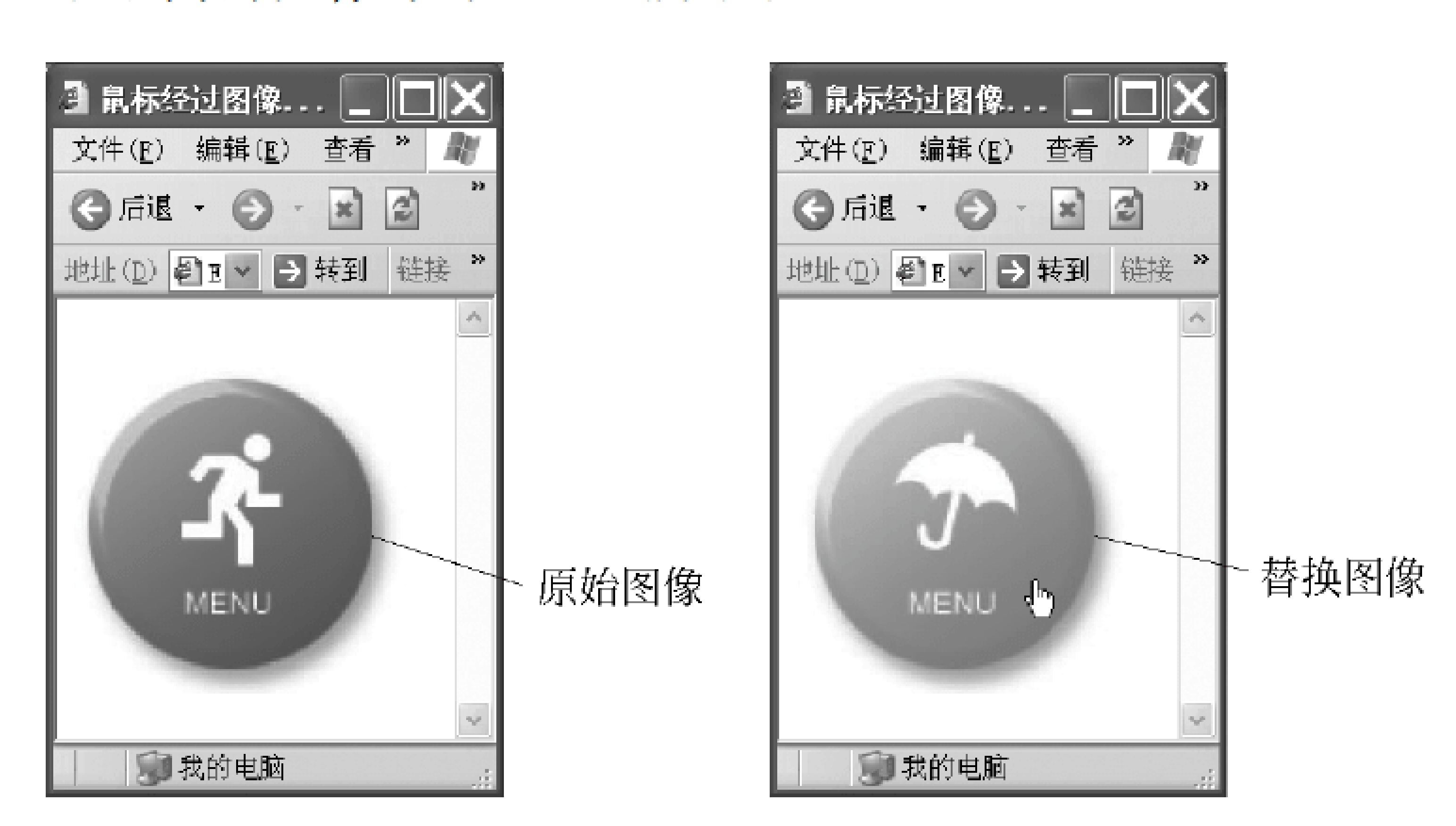


图 7-23　鼠标经过图像

7.2.4　创建网站相册

网站相册就是在一个页面中显示大量图片的缩略图，当用户单击该缩略图时，将打开一个网页并显示该图片。以往创建网站相册时需要在图像处理软件中为每张图片制作一张缩略图并在网页中插入这些缩略图，然后制作显示放大后的图片网页，整个过程非常复杂。而使用 Dreamweaver 8.0 的创建网站相册功能，只需要一个简单的操作，就可以完成

以上的功能。

要在 Dreamweaver 8.0 中创建网站相册，需要先安装 Fireworks 4.0（或更高版本）软件，并准备相同大小的大图片（即放大后的图像），而缩略图是 Dreamweaver 自动调用 Fireworks 软件制作的图形。

创建网站相册的具体操作步骤如下：

（1）新建一个名称为 picture 的文件夹，将准备要生成网站相册的图片放到该文件夹中。再新建一个名称为 photo 的文件夹，用来放置生成相册后的照片和网页文件，这两个文件夹可以在不同的目录下。

（2）在 Dreamweaver 文档窗口中，执行“命令”→“创建网站相册”命令，打开“创建网站相册”对话框，如图 7-24 所示。

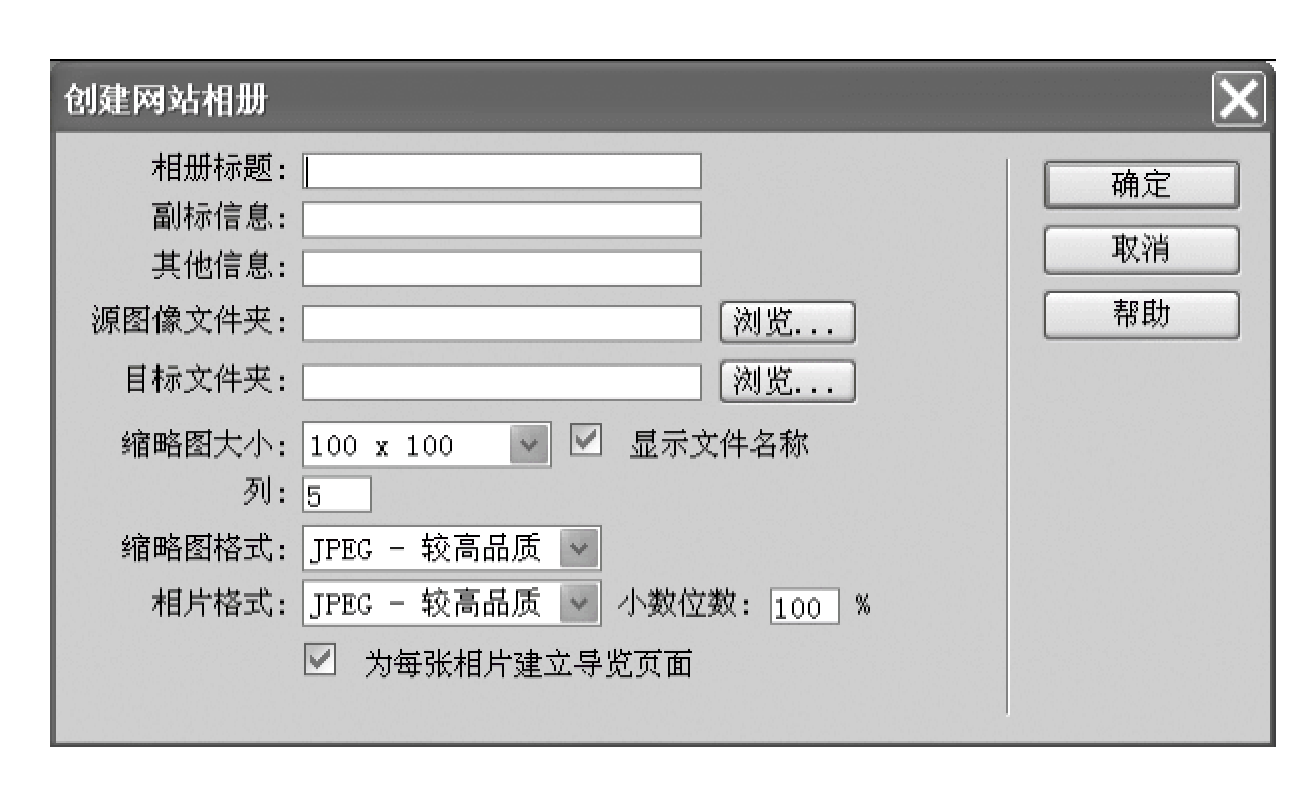


图 7-24 “创建网站相册”对话框

（3）在“相册标题”文本框中输入一个标题。该标题将显示在包含缩略图的页面的顶部的灰色矩形中。该项是必填项。根据需要还可以在“副标信息”和“其他信息”中输入最多两行的附加文本，该文本将直接在标题下显示，该项是可选项。

（4）在“源图像文件夹”文本框中输入源图像路径或者单击文本框后的“浏览”按钮，会弹出“请选择一个文件夹”对话框，此时选择步骤（1）中创建的 picture 文件夹。然后单击“目标文件夹”文本框旁的“浏览”按钮，选择目标文件夹，即步骤（1）中创建的 photo 文件夹。这两个选项为必填项。

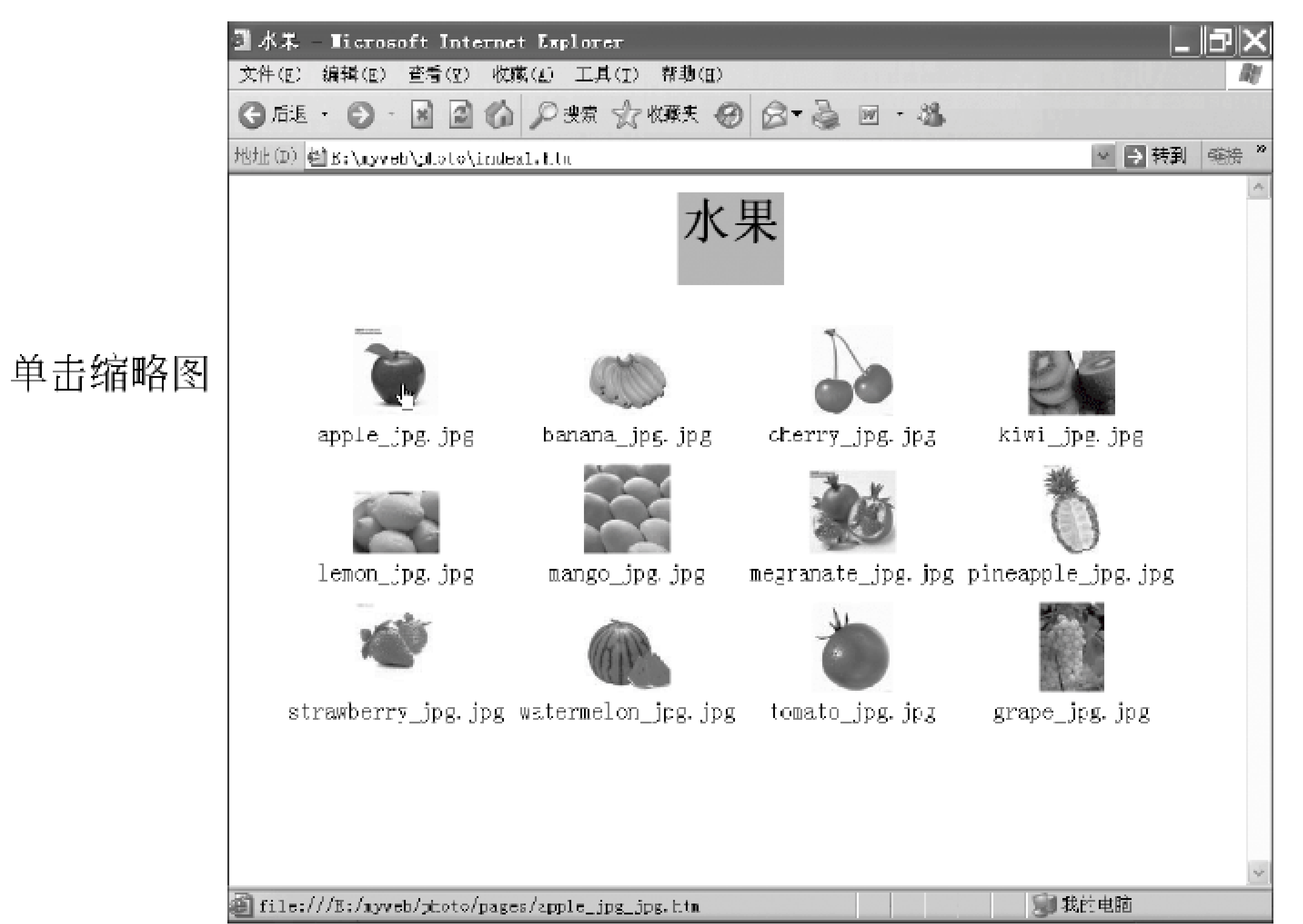
（5）接着还可以对缩略图的大小、是否需要在相册中显示每张图片的文件名称、每行显示几幅图片以及是否为每张相片建立导览页面进行设置。

（6）设置完毕后，单击“确定”按钮，就会自动启动 Fireworks 优化图像，优化完成后，Dreamweaver 将会提示创建网站相册完毕。

说明：在浏览器中预览该相册时，可以单击缩略图打开图片的原始图像，并且可以使用导览页面提供的链接快捷的进行上一张和下一张图片的预览，以及返回相册的缩略图首页，如图 7-25 所示。

7.2.5 添加背景图像

在网页中，可以把图像设置为网页的背景，背景图就是网页的“桌面”，挑选的背景图



(a) 缩略图



(b) 原始图像

图 7-25　网站相册

要能体现出网站的整体风格和特色，与网页内容要和谐统一。一般而言，背景图像的颜色与前景文字的颜色要有一个较强的对比。例如，背景图的颜色为淡色调，则前景文字或图形要以深色显示；反之，若背景使用较深的色调，则前景文字就需要使用较浅且较亮的色调。

如果要为网页添加背景图像，可以执行“修改”→“页面属性”命令或者在“属性”面板中单击页面属性按钮 页面属性... ，打开“页面属性”对话框，如图 7-26 所示。

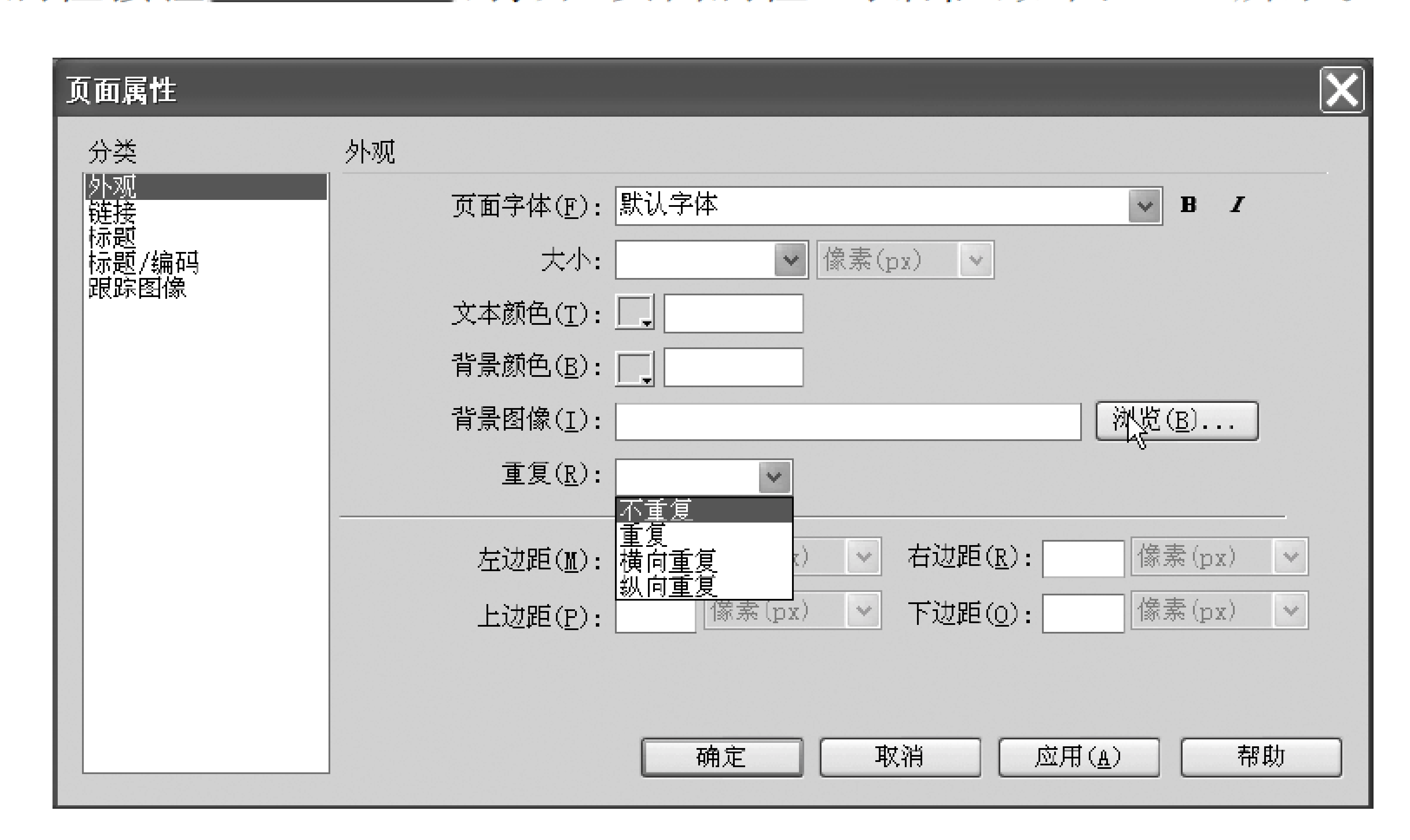


图 7-26　“页面属性”对话框

在“分类”卡中选中“外观”选项，可以在“背景图像”文本框中输入要设为背景的图像路径，或者单击“浏览”按钮，在弹出的“选择图像源文件”对话框中选择要作为背景的图像，并且在“重复”项的下拉列表中选择图像在网页中的平铺方式。设置完成后，单击“确定”按钮，就可以在网页中看到所设置的背景。

7.2.6 设置图像属性

在网页中插入图像后，有时还需要对图像进行设置，如设置图像大小、源文件位置、链接和对齐方式等。选择要设置属性的图像后，在如图 7-27 所示的“属性”面板中即可设置图像属性。

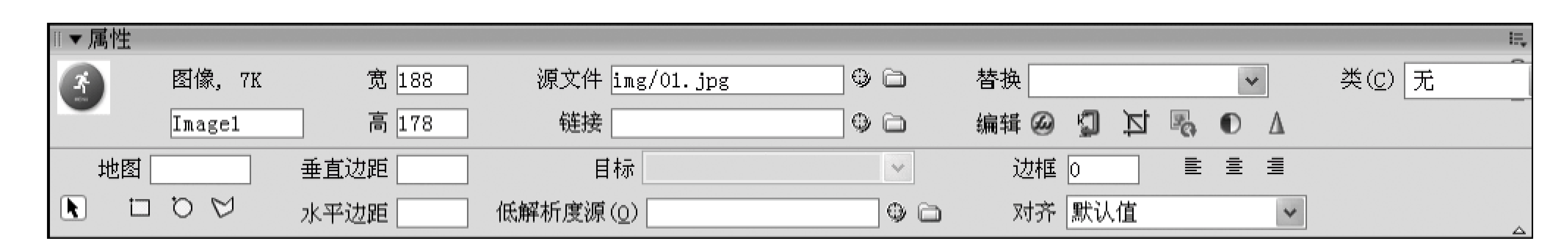


图 7-27 图像“属性”面板

1. 命名图像名称

在“属性”面板的“图像”文本框中可以命名或重命名图像。

2. 添加替换文本

在浏览网页时，为了显示图像说明，可以在“替换”下拉列表框中输入图像说明。这样当鼠标移动到该图像上或当图片在网页中无法显示时，会在图像所在位置显示该图像的说明。其效果如图 7-28 所示。



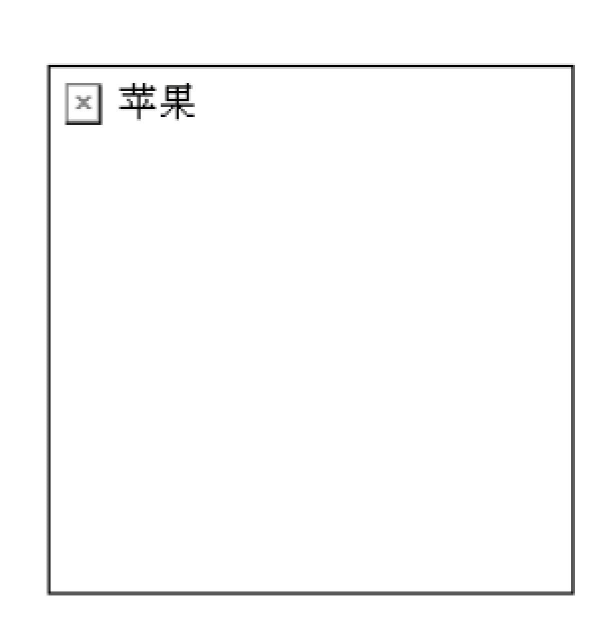


图 7-28 显示替换文本

3. 设置图像的对齐方式

通常情况下，图片是和文本排列在一起的，所以图片的对齐方式是根据文本的相对位置进行划分的。在属性面板中的“对齐”下拉列表框中可以选择对齐方式，其中各项的含义如下所述。

（1）默认值：使用浏览器的默认对齐方式。

（2）基线：与默认值相同。

（3）顶端：将文本行中最高字母的顶端与图像对齐，如图 7-29(a)所示。

（4）文本上方：将文本行的最高字母和图像对齐，如图 7-29(b)所示。

（5）居中：将文本行的基线和图像的中间对齐，如图 7-29(c)所示。

(6) 绝对居中：将图像的中间与文本行的中间对齐，如图 7-29(d)所示。

(7) 底部：将文本行的基线与图像的底部对齐，如图 7-29(e)所示。

(8) 绝对底部：将文本行中字母最底端的部位与图像对齐，如图 7-29(f)所示。

(9) 左对齐：图像位于页面左侧，文字位于页面右侧。

(10) 右对齐：图像位于页面右侧，文字位于页面左侧。

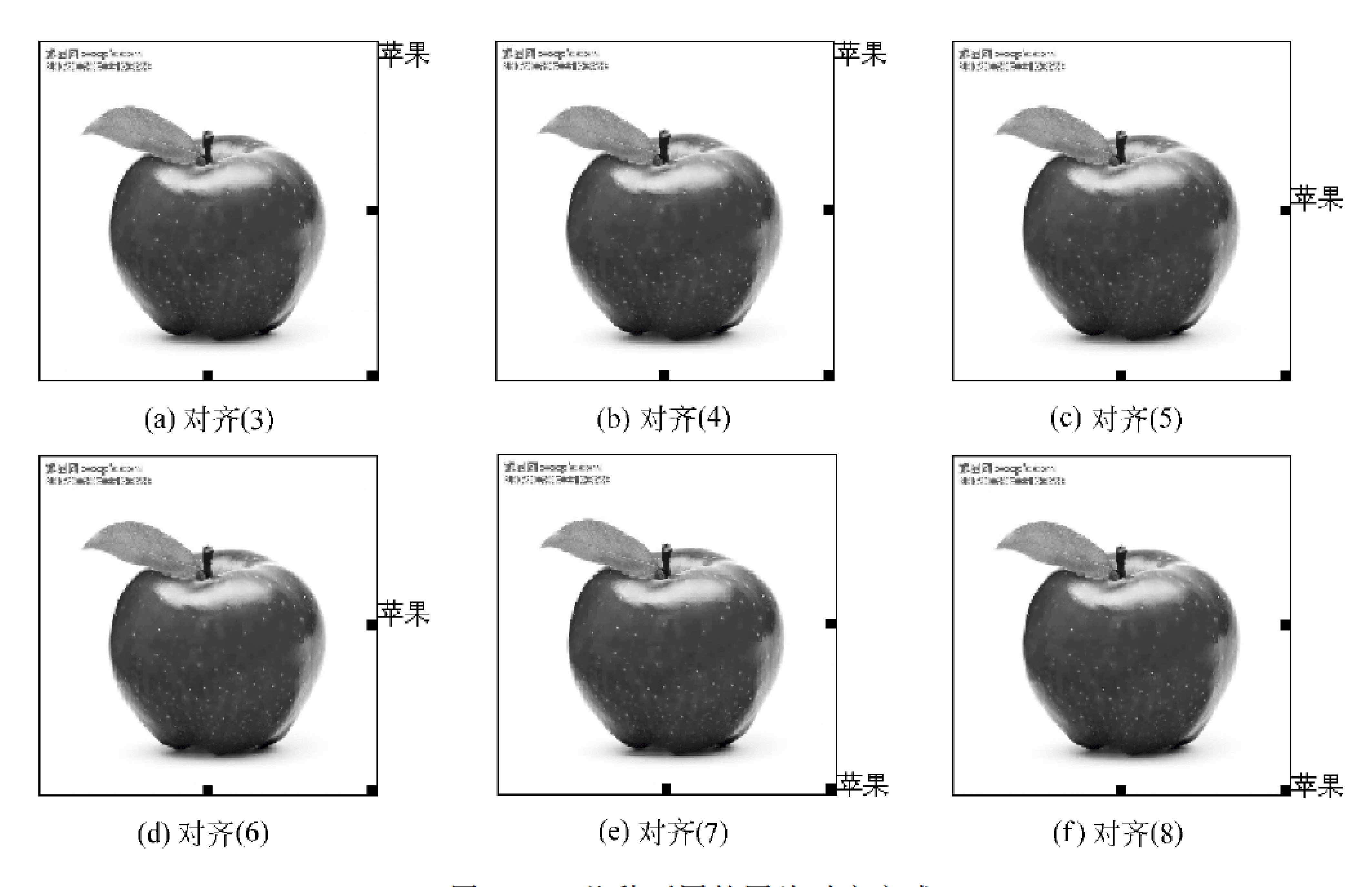


图 7-29 几种不同的图片对齐方式

4. 设置边距

在"属性"面板的"垂直边距"和"水平边距"文本框中可以设置图像与文本的边距。"垂直边距"通常用于设置图像顶部和底部与文本之间的距离；"水平边距"通常用于设置图像左侧和右侧与文本之间的距离。

5. 改变图像大小

改变图像大小的方法有两种：一是在"属性"面板中的"宽"和"高"文本框中输入图片的大小尺寸；二是先选中图像，将鼠标移到图像周围出现的控制点上，然后根据箭头方向拖动这些控制点，即可改变图像的大小。

小技巧：*在拖动下边和右边上的控制点时，可以使图像的宽度和高度尺寸增大或缩小；如果拖动右下角的控制点，可以同时改变图像的宽度和高度，但容易造成拖动的宽度和高度比例不等而失真，这时可以按下 Shift 键来控制拖放比例。*

7.3　添加多媒体元素

为了增强网页的表现力，丰富网页的显示效果，用户可以在网页中插入适当的多媒体元素。在 Dreamweaver 8.0 中，可以添加 Flash 动画、Flash 文本、Flash 按钮、Flash 视频、Shockwave 动画、ActiveX 控件以及各种音频和视频文件等。

7.3.1　插入 Flash 对象

Flash 是 Macromedia 公司出品的在网页中使用的动态交互式多媒体技术，具有动画丰富多彩，体积小，可以边下载边播放等众多优点，已逐步成为交互式网络矢量图形的标准。在 Dreamweaver 8.0 中，提供了三种可以插入的 Flash 对象，包括 Flash 按钮、Flash 文本和 Flash 动画。

在网页文档中要插入 Flash 对象时，必须先保存文档，而且文档所在的站点的各级目录最好用英文字母或汉语拼音命名，否则不能插入 Flash 对象。

1. 插入 Flash 按钮

Flash 按钮对象可以定制和插入一个已经设计好的 Flash 按钮，即使不会使用 Flash 软件也可以在 Dreamweaver 8.0 中直接插入 Flash 动画格式的按钮。

要想在网页中插入 Flash 按钮，可进行如下操作。

(1) 将鼠标定位在保存过的网页中要插入 Flash 按钮的位置。

(2) 执行“插入”→“媒体”→“Flash 按钮”命令，或者单击“常用”工具栏中的“媒体”按钮，在弹出的下拉列表中选择“Flash 按钮”项。

(3) 弹出“插入 Flash 按钮”对话框，如图 7-30 所示，在弹出的对话框中进行样式、文



图 7-30　“插入 Flash 按钮”对话框

本、字体、大小、链接、目标和背景色等选项的设置。

(4) 设置完成后，单击“确定”按钮，就可以在网页中插入一个文件名为 button1.swf 的 Flash 按钮。

插入 Flash 按钮后，还可以对其进行修改，选择需要修改的 Flash 按钮后，可以双击该按钮对象，也可以单击“属性”面板中的“编辑”按钮，还可以在 Flash 按钮上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“编辑”命令，这时又会弹出“插入 Flash 按钮”对话框，这样就可以对该按钮进行重新设置和编辑。

2. 插入 Flash 文本

在网页中插入 Flash 文本和插入 Flash 按钮一样简单，利用该功能可以使用自选的字体、字型和字号来制作一个仅仅包含文本对象的 Flash 动画。操作步骤如下：

(1) 将鼠标定位在要插入 Flash 文本的位置。

(2) 执行“插入”→“媒体”→“Flash 文本”命令，或者单击“常用”工具栏中的“媒体”按钮，在弹出的下拉列表中选择“Flash 文本”项。

(3) 弹出“插入 Flash 文本”对话框，如图 7-31 所示。在该对话框中输入要显示的文本并设置显示文本的“字体”、“大小”、“颜色”和“转滚颜色”等选项。

(4) 设置完成后，单击“确定”按钮后，即可在网页中插入一个 Flash 文本对象。



图 7-31 “插入 Flash 文本”对话框

3. 插入 Flash 动画

在 Dreamweaver 8.0 中可以很方便地插入 Flash 动画，具体操作步骤如下：

(1) 将鼠标定位在要插入 Flash 的位置。

(2) 执行“插入”→“媒体”→Flash 命令，或者单击“常用”工具栏中的“媒体”按钮，在弹出的下拉列表中选择 Flash 项，弹出“选择文件”对话框。

(3) 选择.swf 格式的 Flash 文件，单击“确定”按钮，即可在指定位置插入 Flash 动画。

插入 Flash 动画后，网页文档中会显示为一个灰色的方框，其中有 Flash 标志。在如图 7-32 所示的"属性"面板中可以设置它的高度和宽度，如果想查看播放效果，可以单击"属性"面板中的"播放"按钮 播放 。

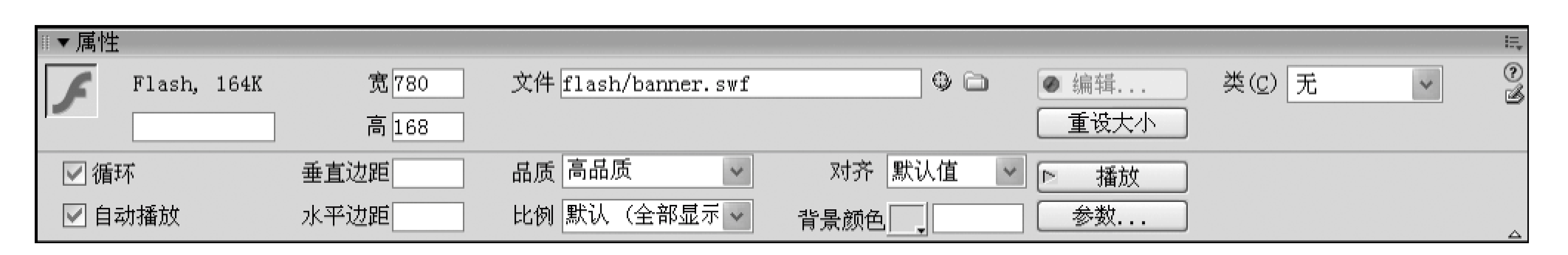


图 7-32　Flash"属性"面板

在 Flash 对象"属性"面板中各项参数的功能如下所述。

(1) Flash：指定 Flash 动画的名称。

(2) 宽和高：以像素为单位指定 Flash 动画的宽度和高度。

(3) 文件：指定 Flash 动画文件的路径。

(4) 循环：选中此复选框，可以自动循环播放 Flash 动画。

(5) 自动播放：选中该复选框，可以自动播放 Flash 动画。

(6) 垂直边距和水平边距：设置动画在页面中的上下、左右的空白量。

(7) 品质：设置 Flash 动画播放的效果。

(8) 比例：设置 Flash 动画播放的比例。

(9) 对齐：设置 Flash 动画和页面的对齐方式。

(10) 背景颜色：指定 Flash 动画区域的背景颜色。

(11) 重设大小 ：重置 Flash 动画到原始大小。

(12) 播放 ：单击该按钮，可以播放 Flash 动画效果。

(13) 参数... ：单击该按钮，可以在打开的对话框中设置 Flash 动画的参数。

【实例 7-2】 利用层和 Flash 动画完成蝴蝶在花丛中飞舞的效果，如图 7-33 所示。

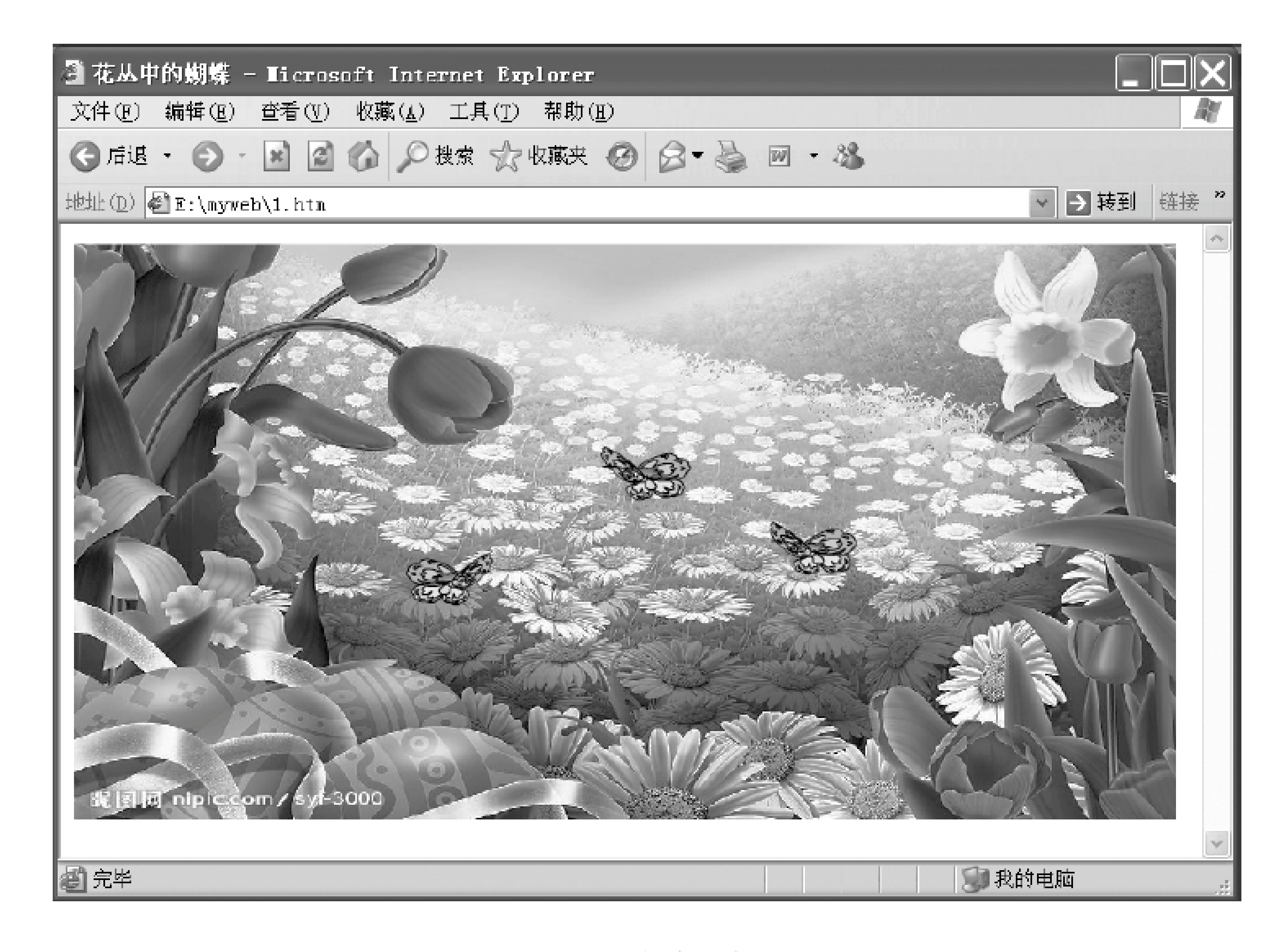


图 7-33　实例效果图

有时候在制作网页时，很难找到称心如意的素材，比如在该实例中需要实现蝴蝶在花丛中飞舞的动态效果，但无法找到合适的 Flash 动画，却只能找到合适的花丛图片和蝴蝶飞舞的 Flash 动画，那么我们该如何将这两者进行合并呢？有一种方法是借助一些辅助软件来进行处理，比如 PhotoShop、Fireworks、Flash 软件等，但对于初学者来说也是相当困难的。下面介绍一种简单的方法，即利用层的叠加特性来完成两者的合并。具体的操作步骤如下：

（1）在 Dreamweaver 8.0 中新建一个空白文档，将鼠标定位在要插入花丛图片的位置。

（2）执行“插入”→“图像”命令，在弹出的“选择图像源文件”对话框中，选择花丛图片文件后，单击“确定”按钮，完成花丛图片的插入。

（3）在“插入”工具栏中选择“布局”选项卡，单击“绘制层”按钮，在花丛图片的适当位置上绘制一个层，如图 7-34 所示。

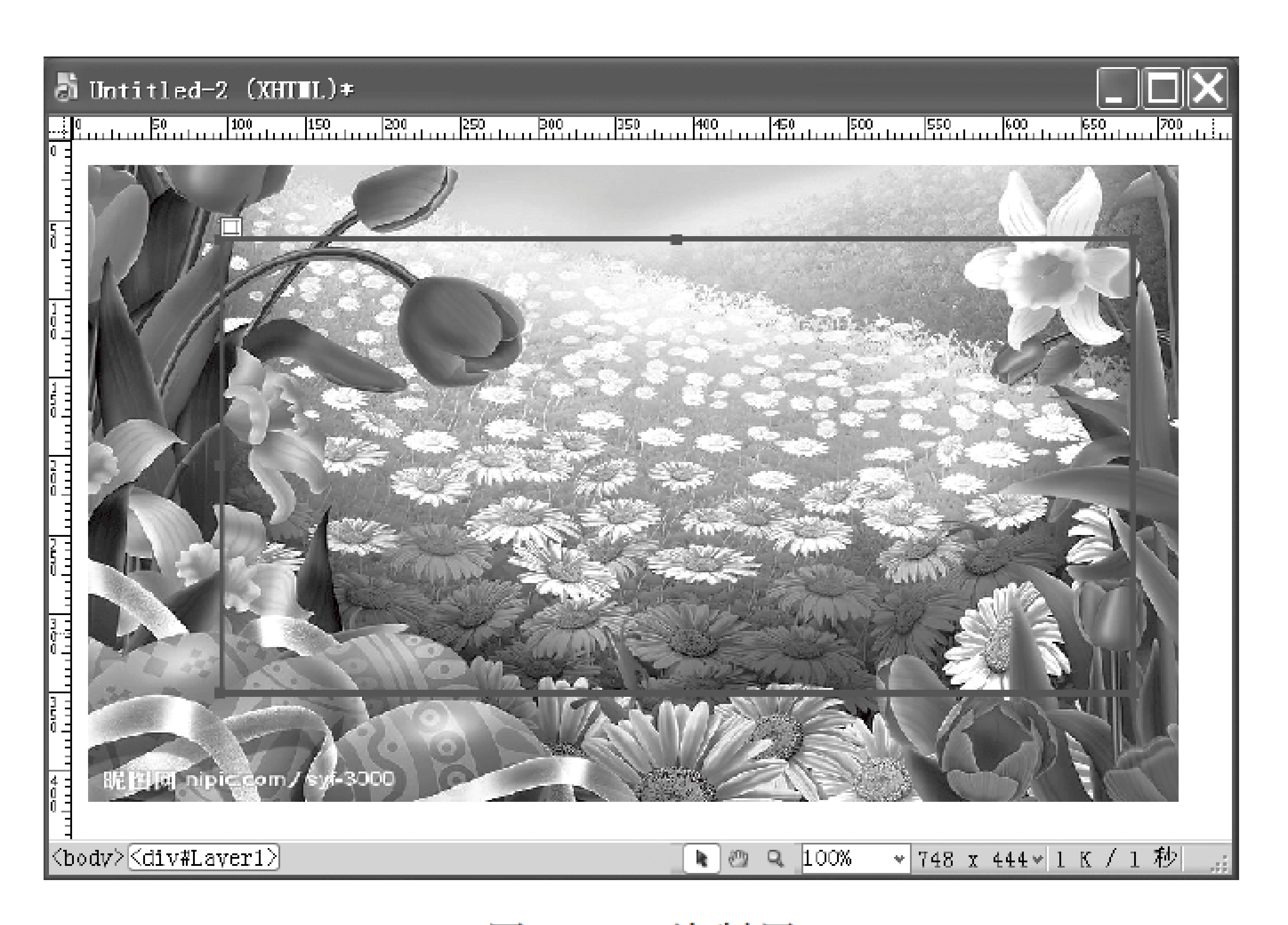


图 7-34　绘制层

（4）将鼠标定位在层中，执行“插入”→“媒体”→Flash 命令，在弹出的“选择文件”对话框中，选择“hudie.swf”Flash 文件，单击“确定”按钮，即在层中插入蝴蝶 Flash 动画，调整其大小和位置，如图 7-35 所示。

（5）按 F12 键在浏览器中进行预览，可以看到 Flash 动画的原始显示，如图 7-36 所示。这时看不到 Flash 动画后面的背景图片。

（6）返回 Dreamweaver 8.0 中，选中 Flash 图标，在“属性”面板中单击“参数”按钮，打开参数对话框，在该对话框中，单击加号按钮，在左侧的“参数”中输入“wmode”，在右侧的“值”内输入“transparent”，单击“确定”按钮关闭对话框，设置完成，如图 7-37 所示。

（7）再次保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，就可以看到花丛图片和蝴蝶 Flash 动画的合成效果了。

【实例 7-3】 制作 Flash 相册，最终效果如图 7-38 所示。

（1）将鼠标光标定位在要插入相册的位置。

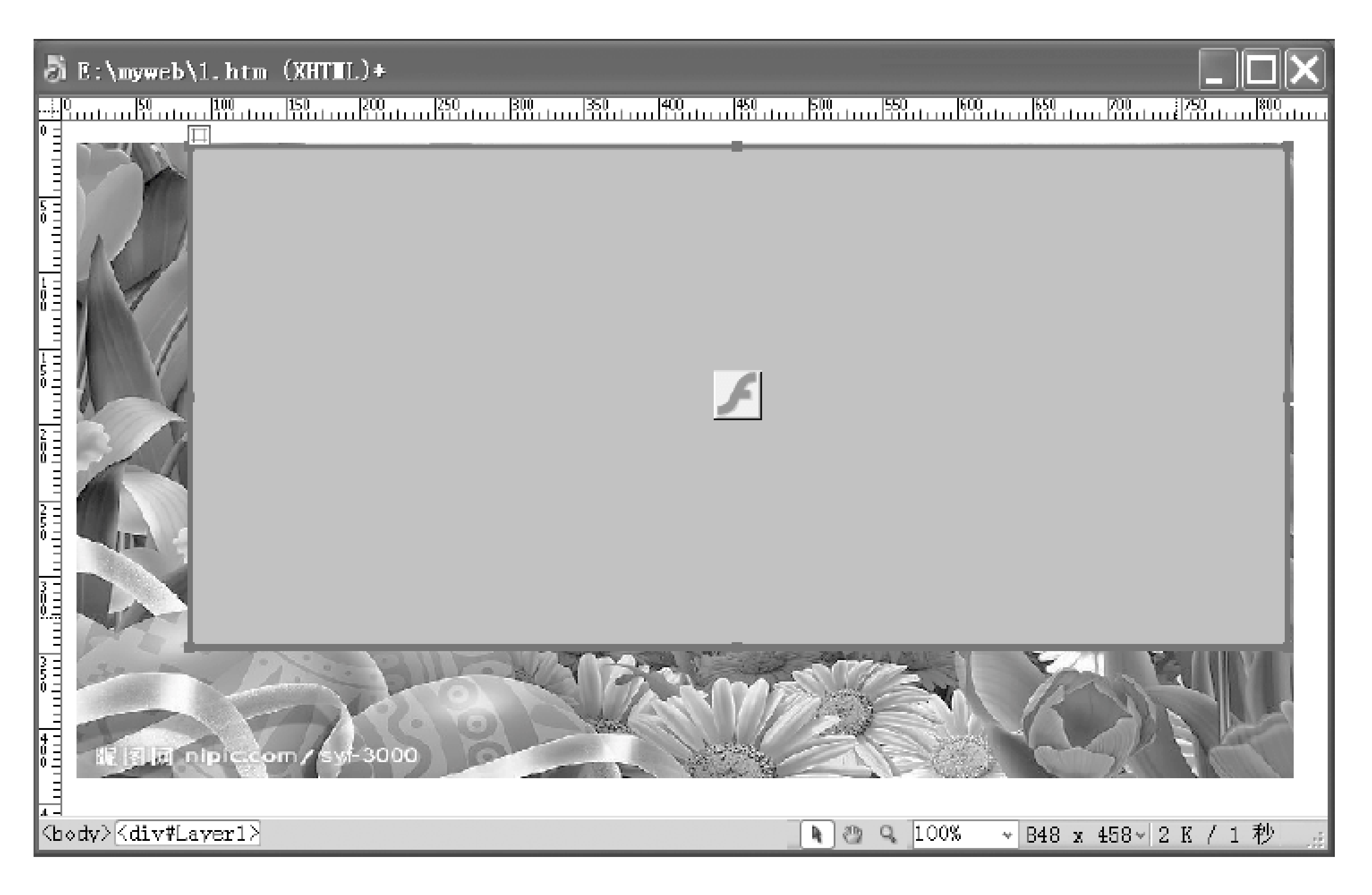


图 7-35　在层中插入 Flash 动画

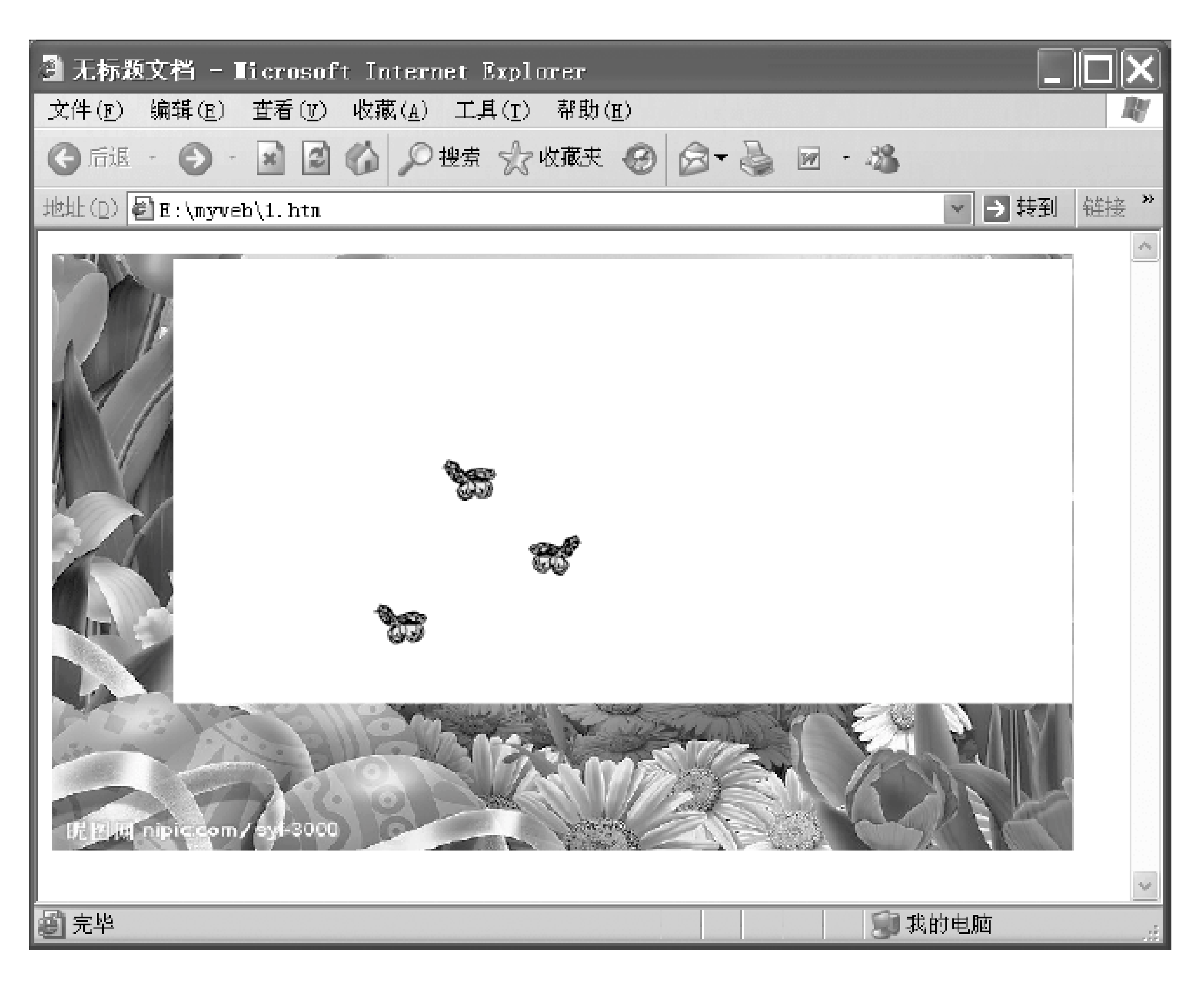


图 7-36　Flash 的原始动画显示

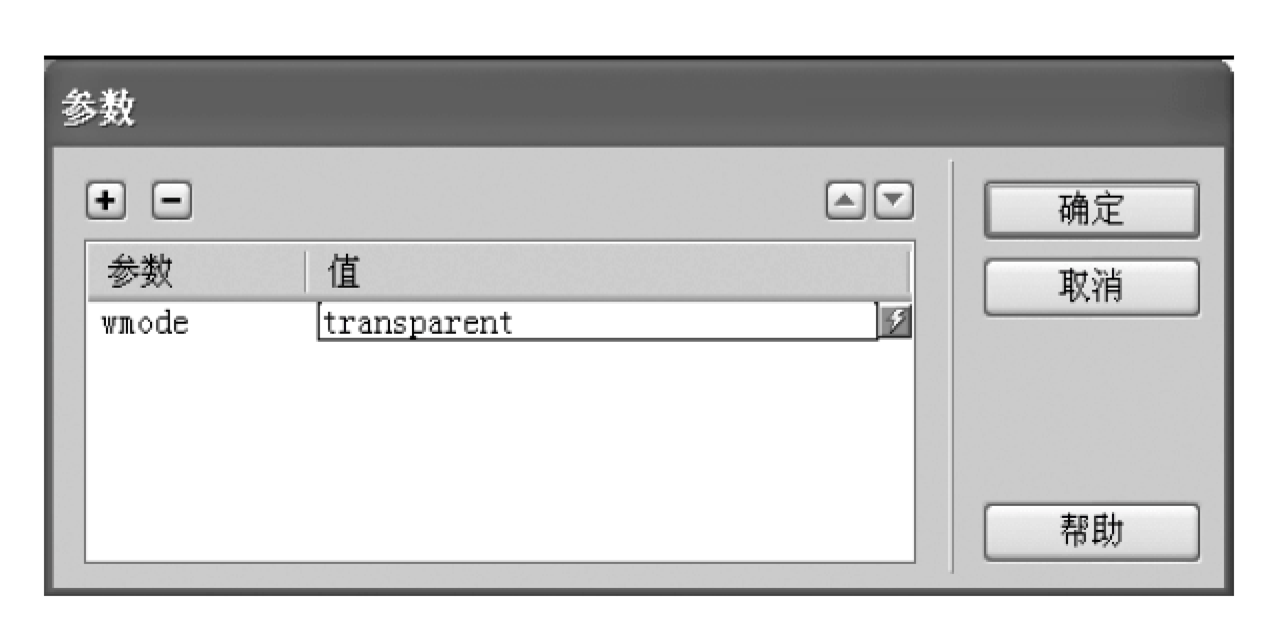


图 7-37　设置 Flash 透明参数

（2）执行“插入”→“媒体”→“图像查看器”命令，或者在“插入”工具栏中选择“Flash 元素”选项，单击“图像查看器”按钮，在弹出的“保存 Flash 元素”对话框中，输入保存的文件名，单击“保存”按钮关闭对话框，完成 Flash 元素的插入。

（3）在编辑窗口中选中“Flash 元素”，面板窗口中将出现一个“Flash 元素”参数面板，如图 7-39 所示。



图 7-38 Flash 相册

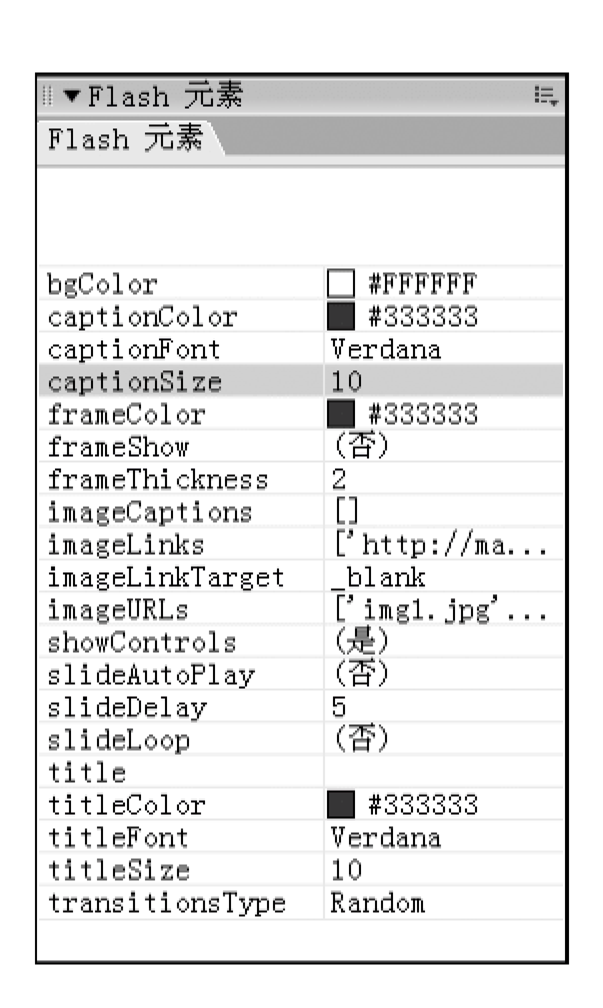


图 7-39 “Flash 元素”面板

该面板中的参数名称及功能如下所述。

① bgColor：用于设置图片播放界面的背景颜色。

② captionColor：用于设置图片的标题颜色。

③ captionFont：用于设置图片的标题字体。

④ captionSize：用于设置图片的标题字体大小。

⑤ frameColor：用于设置相册边框颜色。

⑥ frameShow：用于设置是否显示边框。

⑦ frameThickness：用于设置边框的粗细。

⑧ imageCaptions：用于设置图片的标题。

⑨ imageLinks：用于设置图片的链接地址。

⑩ imageLinkTarget：用于设置窗口打开方式。

⑪ imageURLs：用于设置相册图片的来源位置。

⑫ showControls：用于设置是否显示控制栏。

⑬ slideAutoPlay：用于设置是否自动播放。

⑭ slideDelay：用于设置图片间隔延时。

⑮ slideLoop：用于设置是否循环播放。

⑯ title：用于设置相册标题。

⑰ titleColor：用于设置相册标题颜色。

⑱ titleFont：用于设置相册标题字体。

⑲ titleSize：用于设置相册标题字体大小。

⑳ transitionsType：用于设置图片切换的过渡效果。

（4）根据需要，在“Flash 元素”面板中根据上述参数含义进行设置。

（5）设置完毕后保存文档，按 F12 键在浏览器中进行预览。

7.3.2 插入视频

在众多的网页多媒体元素中，除了 Flash 动画，就是声音和视频使用的最多了。在这一节中将介绍如何使用 Dreamweaver 8.0 在网页中插入视频。在 Dreamweaver 8.0 中可以通过不同方式将不同格式的视频文件添加到 Web 页面中，比如输入一段代码，或者利用 Active 控件，以及 Shockwave 影片等。

1. 利用 ActiveX 控件插入视频

ActiveX 控件是可以充当浏览器插件的可重复使用的组件，有些像微型的应用程序。Dreamweaver 8.0 中的 ActiveX 对象的作用是为网页访问者的浏览器中的 ActiveX 控件设置属性和参数。只要访问者的浏览器有支持 ActiveX 控件的功能，就会自动下载并且执行它。

在 Dreamweaver 8.0 中插入 ActiveX 对象的具体操作步骤如下：

（1）将鼠标定位到要插入 ActiveX 对象的位置。

（2）执行“插入”→“媒体”→ActiveX 命令，或者单击“常用”工具栏中的“媒体”按钮，在弹出的下拉列表中选择 ActiveX 选项。即可在文档中插入 ActiveX 对象，如图 7-40 所示。

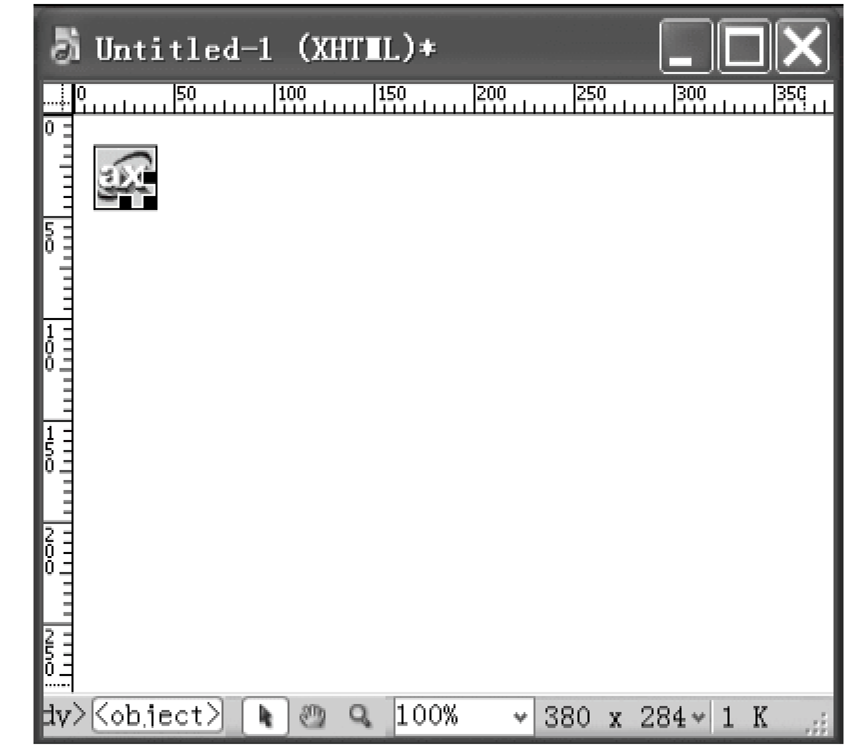


图 7-40 插入 ActiveX 对象

（3）选定 ActiveX 对象，可以在如图 7-41 所示的“属性”面板中设置其属性。



图 7-41 ActiveX“属性”面板

“属性”面板各参数的含义如下所述。

① ActiveX：指定 ActiveX 对象的名称。

② 宽和高：指定 ActiveX 对象的宽度和高度。

③ ClassID：为浏览器标识 ActiveX 控件。在文本框中输入一个值或从弹出式菜单中选择一个值，在加载页面时，浏览器使用该类 ID 来确定与该页面关联的 ActiveX 控件所需的 ActiveX 控件的位置。如果浏览器未找到指定的 ActiveX 控件，则它将尝试从“基址”指定的位置中下载它。

④ 嵌入：在 ActiveX 控件的 Object 标签中添加 Embed 标签。

⑤ 源文件：如果启用了“嵌入”选项，则要用 Netscape Navigator 插件的数据文件。如果没有输入值，那么 Dreamweaver 将根据已输入的 ActiveX 属性确定值。

⑥ 播放：单击该按钮，可以播放 ActiveX 对象。

⑦ 对齐：设置 ActiveX 对象的对齐方式。

⑧ 垂直边距和水平边距：指定 ActiveX 对象在页面中的上下、左右的空白量。

⑨ 基址：指定包含 ActiveX 对象的 URL。

⑩ 编号：该文本框定义了 ActiveX 控件中的 ID 参数，该参数专门供 ActiveX 控件使用。

⑪ 数据：为要加载的 ActiveX 控件指定数据文件。许多 ActiveX 控件（例如 Shockwave 和 RealPlayer）不使用此参数。

⑫ 替代图像：指定在浏览器不支持 Object 标签的情况下要显示的图像。只要在取消对“嵌入”选项的选择后此项才可用。

⑬ 参数...：单击该按钮，打开对话框，在对话框中可设置 ActiveX 对象的参数（比如 FileName 表示文件名称，FullScreenMode 表示是否全屏播放等）。

2. 插入 Shockwave 影片

Shockwave 影片是 Macromedia 公司网上交互多媒体的标准，是一种允许用 Macromedia 的 Director 软件创建的媒体文件，能够快速下载并能被大多数流行的浏览器播放的压缩格式。使用 Shockwave 影片可以播放 Flash 动画、WMV 和 RM 格式的视频文件等。

在 Dreamweaver 8.0 中插入 Shockwave 影片的具体操作步骤如下：

（1）将鼠标定位在想要插入 Shockwave 影片的位置。

（2）执行“插入”→“媒体”→Shockwave 命令，或者单击“常用”工具栏中的“媒体”按钮，在弹出的下拉列表中选择 Shockwave 选项。

（3）在弹出的“选择文件”对话框中选择要插入的文件，如图 7-42 所示。单击“确定”按钮，将文件插入到文档中，如图 7-43 所示。



图 7-42 “选择文件”对话框

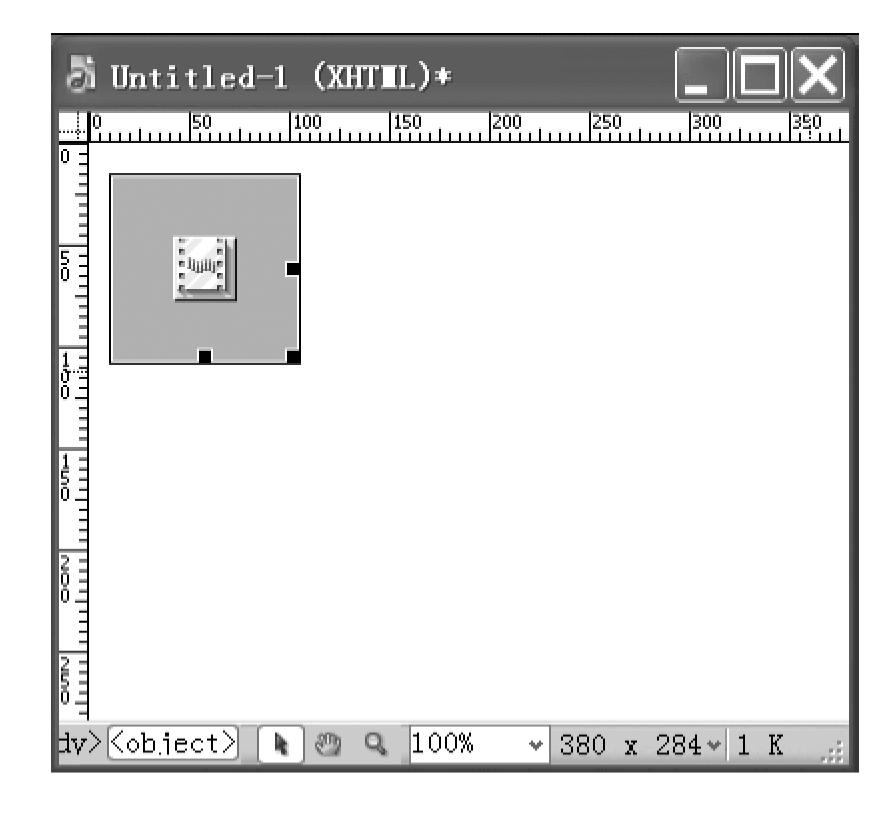


图 7-43 插入 Shockwave 影片

（4）选定 Shockwave 对象，可以在如图 7-44 所示的“属性”面板中设置其属性。

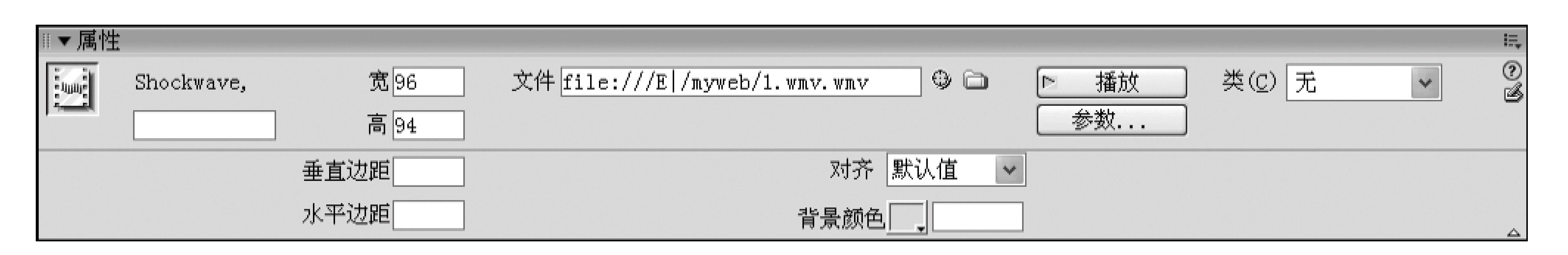


图 7-44　Shockwave“属性”面板

“属性”面板各参数的含义如下所述。

① Shockwave：指定 Shockwave 对象的名称。

② 宽和高：指定 Shockwave 对象的宽度和高度。

③ 文件：指定 Shockwave 影片文件的路径。

④ 垂直边距和水平边距：指定 Shockwave 对象在页面中的上下、左右的空白量。

⑤ 对齐：设置 Shockwave 对象在页面的对齐方式。

⑥ 背景颜色：指定 Shockwave 对象区域的背景颜色。

⑦ 播放：单击该按钮，可以播放 Shockwave 影片。

⑧ 参数...：单击该按钮，打开对话框，在对话框中可设置 Shockwave 对象的参数。

3. 插入 Flash 视频

Flash 视频是以.flv 为后缀名的文件，FLV 流媒体格式是一种新的视频格式，全称为 Flash Video。在 Dreamweaver 8.0 中插入 Flash 视频的具体操作步骤如下：

（1）将鼠标定位在要插入 Flash 视频的位置。

（2）执行“插入”→“媒体”→“Flash 视频”命令，或者单击“常用”工具栏中的“媒体”按钮，在弹出的下拉列表中选择 Flash Video 选项。打开“插入 Flash 视频”对话框，如图 7-45 所示。



图 7-45　“插入 Flash 视频”对话框

(3) 根据如下的各属性含义进行设置。

① 视频类型：从下拉列表中选择视频类型，包括“累进式下载视频”和“流视频”两种类型。

② URL：在 URL 文本框中输入文件的相对路径，或单击“浏览”按钮，从弹出的“选择文件”对话框中选择文件的路径。

③ 外观：从下拉列表中选择播放器的样式。

④ 宽度和高度：在“宽度”和“高度”文本框中分别指定 Flash 视频的宽度和高度。单击“检测大小”按钮 检测大小 可以确定 FLV 文件的准确宽度和高度。但是，有时 Dreamweaver 无法确定 FLV 文件的尺寸大小。在这种情况下，必须手动输入宽度和高度值。

⑤ 限制高度比：选定该复选框，将保持 Flash 视频组件的宽度和高度之间的高宽比不变。默认情况下会选择此复选框。

⑥ 自动播放：用于指定在页面打开时是否播放视频。

⑦ 自动重新播放：指定播放控件在视频播放完之后是否重新播放。

(4) 设置完成后，单击“确定”按钮关闭对话框，即可将 Flash 视频添加到页面中。

4. 利用代码插入视频

利用<embed>标记可以播放影音文件，通常用来播放 Windows Media Player 支持的格式，比如 wma、wmv、asf、mpg、avi 等。其基本语法格式为：<embed src= url >。

例如，在 Dreamweaver 8.0 的“代码”视图的<body>…</body>标记中插入代码<embed src=" 1.wmv ">，如图 7-46 所示。按 F12 键浏览，则可在网页中插入一个视频文档，并且会自动呈现一条完整的播放条，并且以影片的原始尺寸播放画面，如图 7-47 所示。

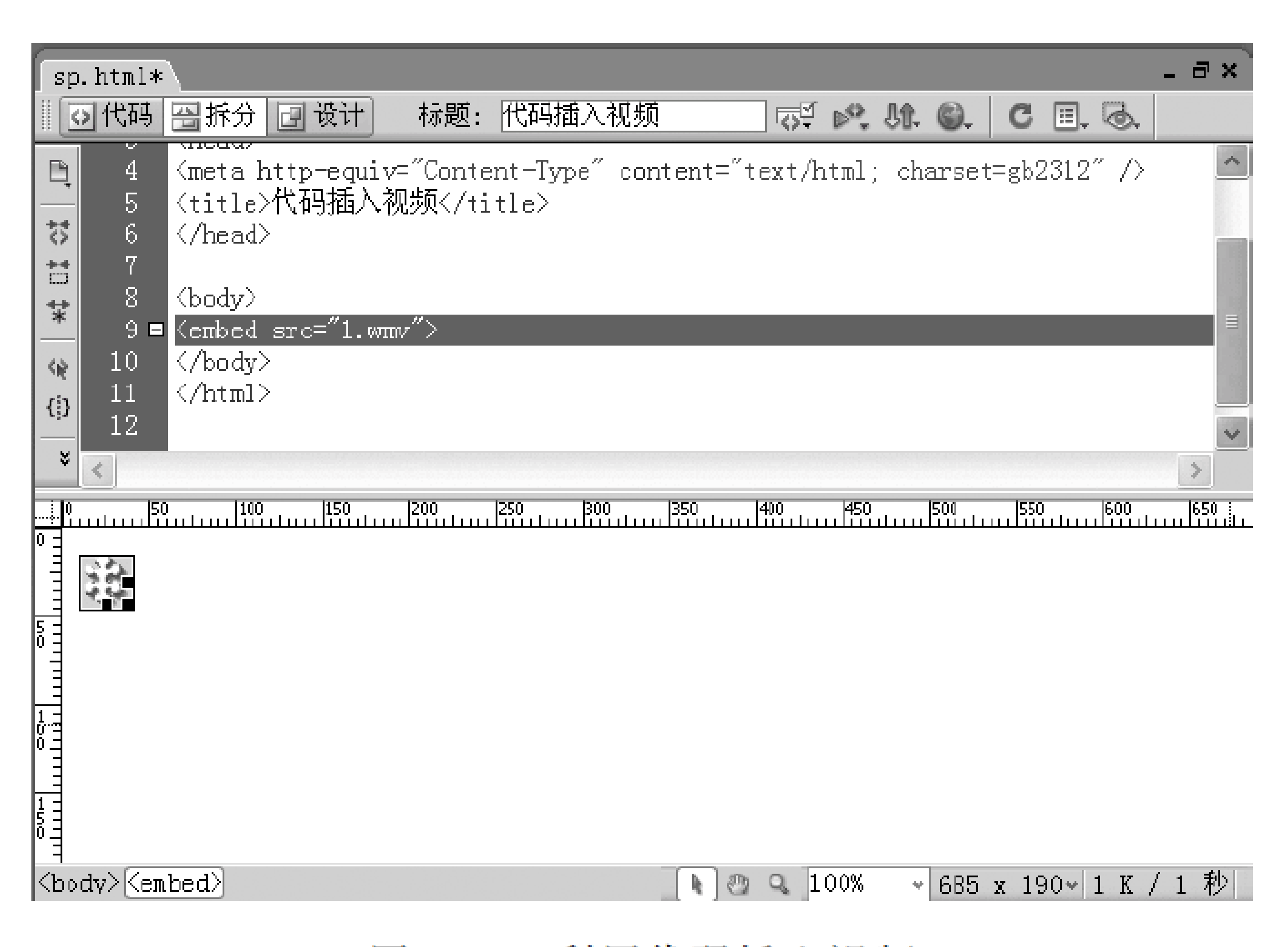


图 7-46　利用代码插入视频

<embed>标记除了使用 src 参数来标识文件路径外，还可以通过设置其他参数来控制影片的播放效果。

1. width 和 height 参数

如果因各种因素而想设定尺寸，例如想改变影片画面的大小，或是改变播放条的大小，只要加入尺寸参数“width＝宽度，height＝高度”即可，比如<embed src＝"1.wmv" width＝300 height＝200>。

注意： 无论设定任何尺寸，都是将播放条包含在内的，所以在设定尺寸时应该注意播放条和画布的比例。



图 7-47 播放视频

2. autostart 参数

在网页文档中插入的影片默认情况下都是自动播放的，如果不想自动播放，可以设置自动播放参数 autostart＝ false，例如<embed src＝"1.wmv " autostart＝false>。

3. loop 参数

默认情况下影片是不会循环播放的，只播放一次。如果想循环播放影片，可以设置循环播放参数 loop＝ true 即可，比如<embed src＝"1.wmv " loop＝true>。

4. hidden 参数

hidden 参数的作用是用来隐藏面板，只要加入参数 hidden＝ true，那么整个播放面板就会不见，在网页中什么都看不到，但还是会播放声音，类似背景音乐。

7.3.3 插入音频

音效在网页中有画龙点睛的作用，可以给网页浏览者带来听觉上的享受。而背景音乐的添加最为广泛，在 Dreamweaver 8.0 中提供了多种在网页中插入背景音乐的方法，比如直接插入法、代码法以及插件法等。

1. 常用音频格式

网页中常用的音频格式比较多，通常使用的是扩展名为 mp3、wma、rm、mid 以及 aif 等格式的音频文件。表 7-1 描述了一些常见的声音文件，以及每种声音格式用于 Web 设计时的优点和缺点。

2. 直接插入法

背景音乐是在浏览器浏览网页时听到的声音，它一般不需要去控制，播放的方式为循环播放。直接插入法是利用 Dreamweaver 8.0 中的“行为”功能来实现的。其具体操作步骤如下：

表 7-1　常见声音文件用于 Web 设计时的优点和缺点对比

音频格式	用于 Web 设计时的优点和缺点
.midi 或.mid(电子乐器化数据接口)	主要用于电子乐器音乐。很多浏览器不用插件也可以支持 midi 文件。虽然其声音品质非常好，但同时也取决于访问者声卡的好坏。Midi 文件不能录制，而必须在计算机上使用特殊的硬件和软件进行人工合成
.wav(波形扩展)	该文件有好的声音品质，很多浏览器不用插件也可以支持 wav 文件。可以从 CD、磁带、麦克风等输入设备录制自己的 wav 文件。然而庞大的文件尺寸限制了在 Web 页上使用声音剪辑的长度
.aif(声音交换文件格式)	和 wav 格式一样，它也有非常好的声音品质，很多浏览器不用插件也可以支持 aif 文件。也可以从 CD、磁带、麦克风等输入设备录制自己的 aif 文件。然而庞大的文件尺寸限制了在 Web 页上使用声音剪辑的长度
.mp3(电影专家组声音)	一种使声音文件大小有实质性缩小的压缩格式。其声音品质非常好。如果能正确地录制和压缩 mp3 文件，其声音品质可以和 CD 媲美。新技术可以将文件“流式化”，适合在线听，但需要安装播放插件
.ra、.ram、.rpm 或 Real Audio	有非常高的压缩比，所以比 mp3 文件还要小，完整的歌曲文件可以在较短的时间内完成下载。该类文件可以“流式”播放，不需要下载完就可以播放。但文件音质不如 mp3，需要插件才能播放

(1) 执行“窗口”→“行为”命令，打开“行为”面板。

(2) 在该面板中单击添加行为按钮 +，选择弹出菜单中的“播放声音”命令，在打开的如图 7-48 所示的“播放声音”对话框中单击“浏览”按钮选择音频文件。单击两次“确定”按钮，网页中出现背景音乐的图标。



图 7-48　“播放声音”对话框

(3) 完成插入后，此时的背景音乐还不能自动播放，选中背景音乐图标，在“属性”面板中单击“参数”按钮，在打开的“参数”对话框中将参数 autostart 的默认值 false 改为 true，如图 7-49 所示。这时就可以实现在打开网页的同时背景音乐可以自动播放。还可以将参数 loop 的默认值 false 也改为 true，这样背景音乐就可以重复播放了。

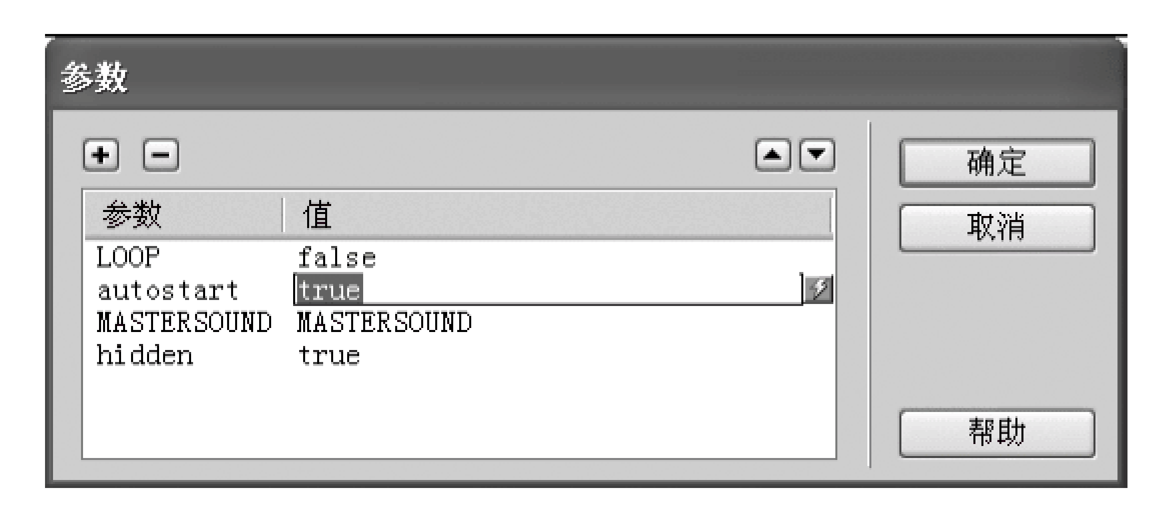


图 7-49　设置背景音乐参数

3. 代码法

插入背景音乐的第二种方法就是代码法。也就是直接将标记<bgsound>添加到网页文件的<head>…</head>之间，设置好背景音乐的路径就可以了。例如，在 Dreamweaver 8.0 的“代码”视图的<head>…</head>标记中插入代码<bgsound src = "lvdong.mp3" autostart= true loop= true>，如图 7-50 所示。

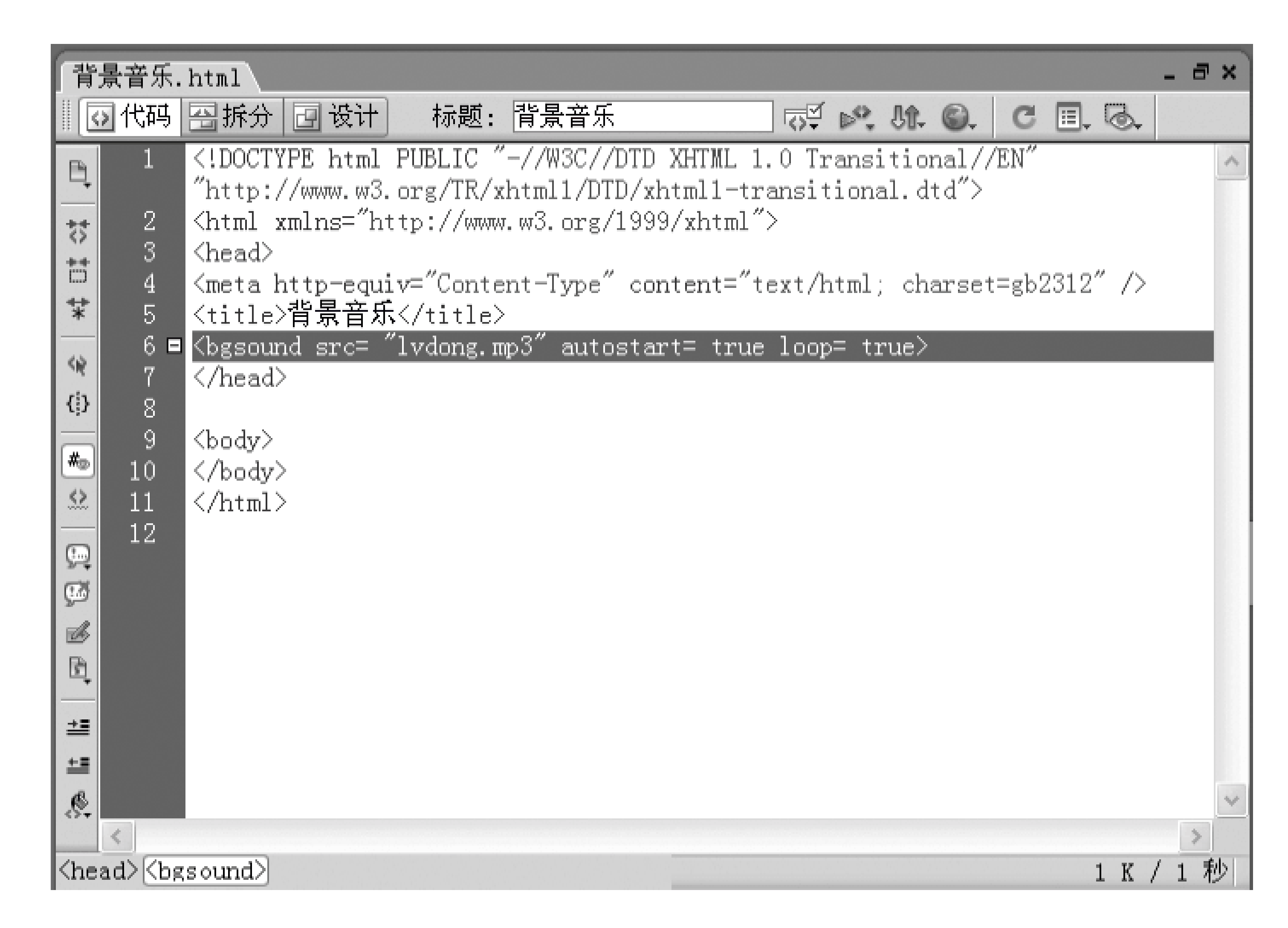


图 7-50　利用代码插入背景音乐

4. 插件法

插入背景音乐的第三种方法就是插件法。在 Dreamweaver 8.0 中支持插件，声音插件为我们提供了方便。利用插件法进行插入背景音乐，首先需要从网络上下载声音插件 sound.mxp，然后双击该插件进行安装，安装完成后，在“插入”工具栏的“常用”选项卡中会新增加一个 Sound 按钮。单击该按钮，弹出 Sound 对话框，如图 7-51 所示。在该对话框中单击 Browse 按钮，打开“选择文件”对话框选择音频文件后，单击“确定”按钮，即可在文档中插入音频。

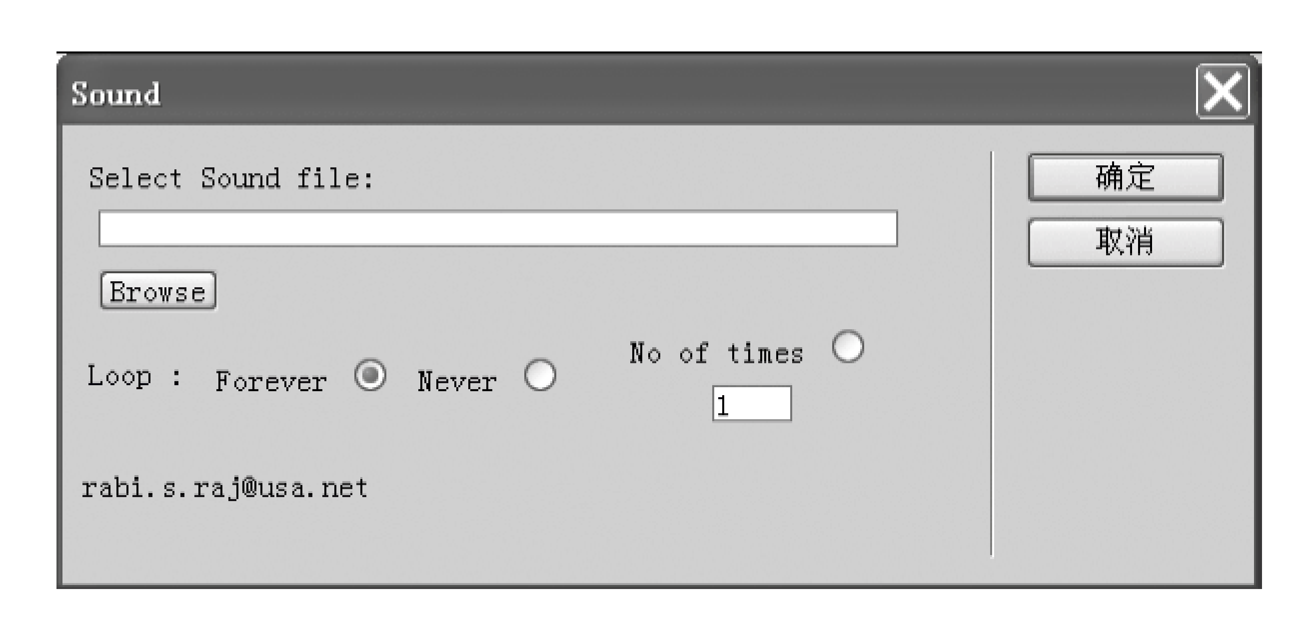


图 7-51　Sound 对话框

Sound 对话框中的各个参数含义如下所述。

(1) Browse：单击该按钮选择声音文件。

(2) Forever：设置无限循环播放。

(3) Never：不循环播放，即只播放一次。

(4) No of times：设置播放的次数。

7.4 创建表单

在 Internet 中，使用表单可以帮助网站管理者从用户处收集信息，它是网站管理者与浏览者之间沟通的桥梁。用户将某些信息以表单的形式提交给服务器，接收到这些信息的网站管理者再根据用户提供的这些信息做相应的处理，反馈给用户。表单在网上随处可见，如账户申请、邮箱申请、网上信息注册、网上调查以及填写订单等。

表单有两个重要组成部分：一是描述表单的 HTML 源代码；二是用于处理用户在表单域中输入的服务器端应用程序客户端脚本，如 ASP、JSP 等。所以创建表单网页时，通常步骤是先创建表单并设置表单属性，然后创建表单对象并设置其属性，并对用户的提交情况进行验证，最后使用 ASP、PHP、JSP 等编程语言编写对提交信息的处理程序（包括收集用户提交的表单数据、对表单数据进行处理、返回处理结果给用户）。

本节只介绍前台表单的制作。

7.4.1 添加表单

表单是表单元素的容器，同时也包含如何传送表单数据、向哪一个动态网页提交表单数据等信息。在制作表单页面时，需要先创建表单，这样添加的表单元素才能正常工作。在 Dreamweaver 8.0 中添加的表单以红色虚线框显示，并且会独占一行，与其相邻的元素有一定的间距，表单在浏览器中浏览时是不可见的。

创建表单可以通过菜单命令创建，也可以使用“表单”面板上的按钮来创建。其具体操作步骤如下：

(1) 将鼠标定位在要插入表单的位置。

(2) 执行“插入”→“表单”命令，或者在“表单”插入栏中单击“表单”按钮，即可插入表单，插入表单后效果如图 7-52 所示。

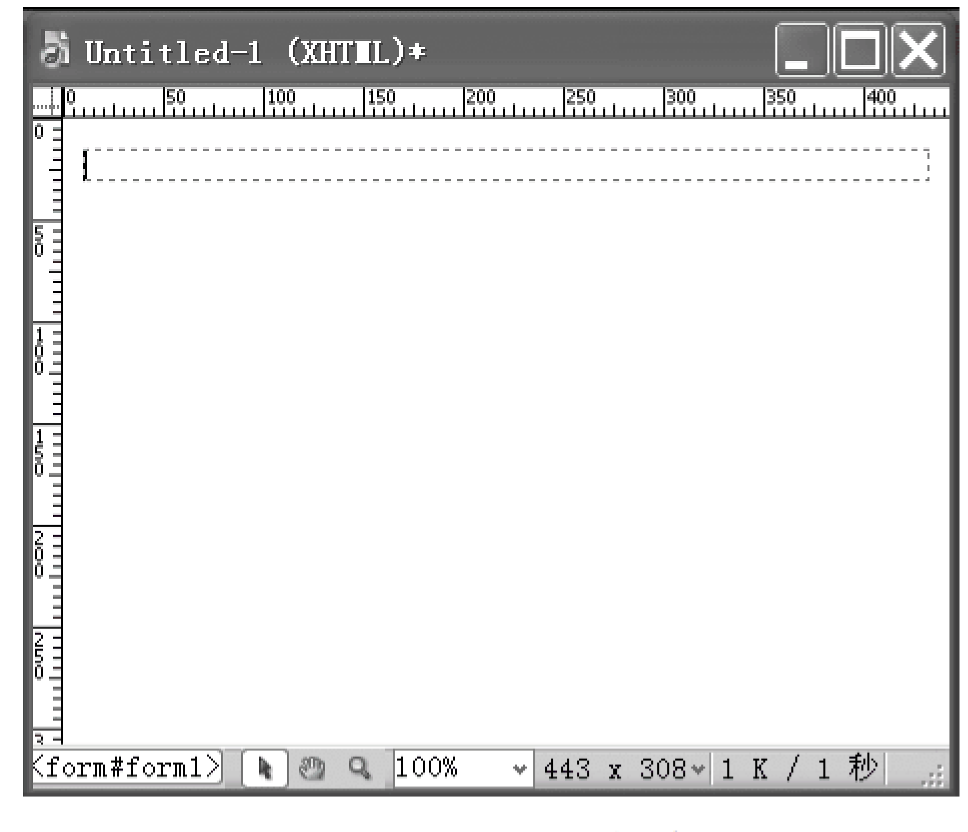


图 7-52 插入表单

创建好表单后，通过对表单属性的设置，就能实现网页交互功能。选中表单后，即可在“属性”面板中进行设置，如图 7-53 所示。

“属性”面板中各参数的含义如下所述。

(1) 表单名称：用来设置表单的名称。

(2) 动作：用来设置服务器端处理表单数据的文件源，可以是 URL 地址、HTTP 地址，也可以是 E-mail 地址。



图 7-53　表单“属性”面板

(3) 方法：设置数据传递给服务器的方式，有 POST 和 GET 两种方式，通常使用 POST 方法。POST 方式是将所有信息封装在 HTTP 请求中，是一种可以传递大量数据的较安全的传送方式；GET 方式则直接将数据追加到请求该页的 URL 中，只能传递有限的数据，并且传送时不安全，可直接看到。

(4) 目标：设置打开处理页面的方式。

(5) MIME 类型：设置发送表单到服务器的媒体类型，它只在发送方法为 POST 时才有效。其默认值为 application/x-www-form-urlemoded；如果要创建文件上传域，应选择 multipart-form-data。

注意：在同一个网页中可以有多个表单，但是各个表单的名称不能相同，否则会引起冲突，从而不能实现某种效果。

7.4.2　添加表单元素

在网页中，表单元素可以实现网页的具体功能。通过在表单中创建不同的表单元素，可以让用户实现不同的操作，例如输入、选择等。表单元素的创建方法基本相同，首先在表单中将鼠标光标定位在要创建表单元素的位置，然后执行“插入”→“表单”命令，在弹出的下拉菜单中，选择要插入的表单对象。或者在“表单”插入工具栏中，单击要插入的表单对象按钮即可。下面分别介绍各种常用表单元素的使用方法及其属性设置。

1. 文本字段

文本字段就是可输入的文本框，是表单中最常见的表单元素之一。在文本字段中可以输入任何类型的文本内容，如姓名、密码、E-mail、个人介绍等。文本字段可以以单行或多行显示，也可以以密码方式显示，如图 7-54 所示。在以密码方式显示的情况下，输入的文本将替换为星号或项目符号以隐藏该文本，保护这些信息不被看到。

创建文本字段的具体操作方法是：将鼠标光标放到要插入文本框的位置，执行“插入”→“表单”→“文本域”命令，或单击“表单”插入工具栏中的“文本字段”按钮，即可插入一个文本字段，如图 7-55 所示。

选定文本字段后，可以通过如图 7-56 所示的“属性”面板进行属性设置，其各项参数含义如下所述。

(1) 文本域：输入文本框名称。每个文本域必须有一个唯一的名称。

(2) 字符宽度：用来设置文本域字符宽度。默认为 24 个字符的宽度。

(3) 最大字符数：当文本域为单行文本域或密码文本域时，设置文本域中最多可输



图 7-54　文本字段示例

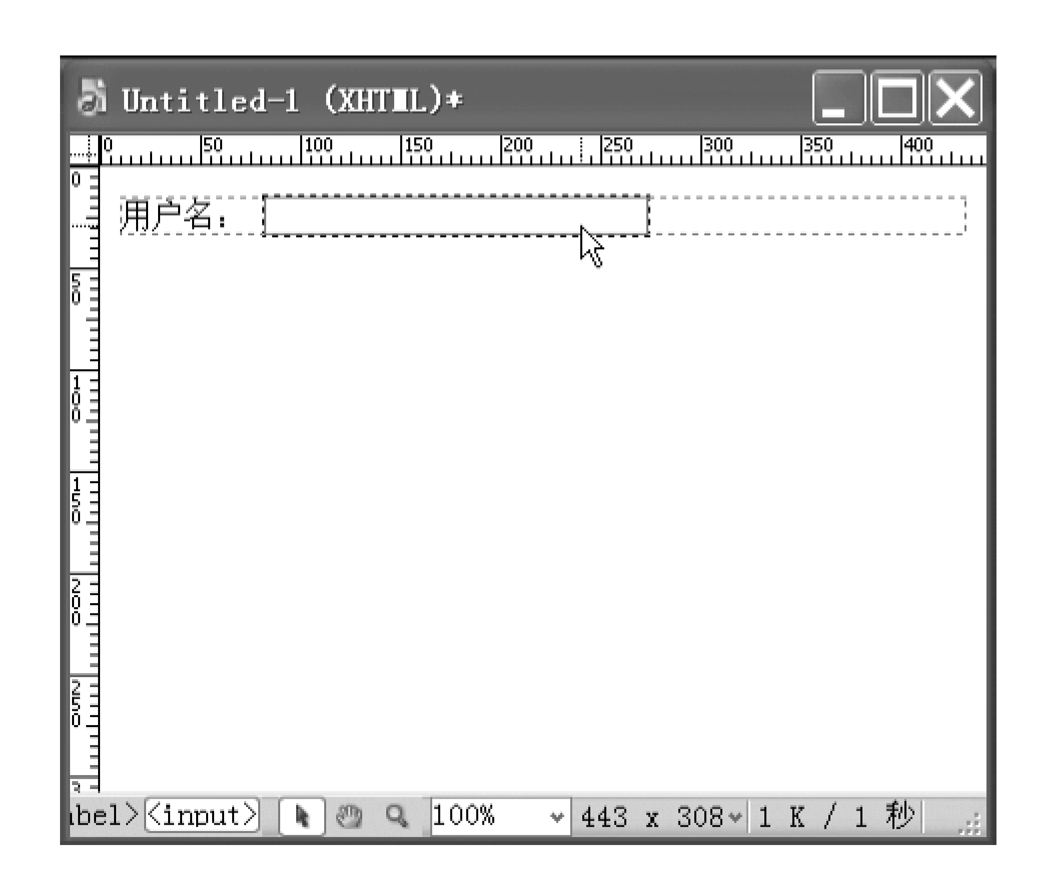


图 7-55　插入的文本字段



图 7-56　文本字段“属性”面板

入的字符数。

(4) 初始值：指定当表单首次被载入时显示在文本域中的值。

(5) 类型：用于选择文本字段的类型，包括单行、多行和密码。默认为单行，表示文本框中只能显示一行文本。选择“多行”，表示文本框中可以显示多行文本，并且选择该项时，“属性”面板将发生变化，增加了用于设置多行文本的选项，如图 7-57 所示。



图 7-57　多行文本“属性”面板

当设置文本字段类型为“多行”时，可以设置如下参数。

① 行数：设置多行文本字段的显示行数。

② 换行：指定当用户输入的内容较多时，这些内容如何换行。“换行”下拉列表中包括“默认”、“关”、“虚拟”和“实体”四个选项。选择“默认”时，当文本字段中的内容超过其右边界时，文本将向左侧滚动，此时需要按 Enter 键换行；“关”选项与“默认”选项作用相同；选择“虚拟”选项或“实体”选项时，当用户输入的内容超过文本字段的右边界时，文本将自动换到下一行。二者的区别在于，选择前者时，提交的数据不包括换行符，选择后者时，提交的数据包括换行符。

2. 复选框

复选框常用于进行多项选择，如选择兴趣爱好、订阅电子杂志等。在同一个表单中，复选框控件既可以全部为空，也可以进行多选，并且每一个复选框之间互不影响。

创建复选框的具体操作方法是：将鼠标光标放在表单中要插入复选框的位置，执行“插入”→“表单”→“复选框”命令，或单击“表单”插入工具栏中的“复选框”按钮，即可插入复选框，复选框显示为一个小方块，在它后面可以加上说明文字，如图 7-58 所示。



图 7-58　插入的复选框

选定复选框，“属性”面板如图 7-59 所示。其各项参数含义如下所述。

（1）复选框名称：用来设置复选框的名称。



图 7-59　复选框“属性”面板

（2）选定值：用来设置复选框被选中时的取值。当用户提交表单时，该值被传送给服务器端应用程序。

（3）初始状态：设置第一次载入表单时复选框是否选中。

3. 单选按钮

单选按钮常用于进行取舍选择，如选择性别、婚姻状况等。单选按钮以组的形式存在，每一组中只能有一个单选按钮被选中。

插入单选按钮的具体操作方法是：将鼠标光标放在表单中要插入单选按钮的位置，执行“插入”→“表单”→“单选按钮”命令，或单击“表单”插入工具栏中的“单选按钮”按钮，如图 7-60 所示即为插入的单选按钮。

选定单选按钮后，“属性”面板上的内容如图 7-61 所示。面板上各项的设置与复选框的设置类似。

图 7-60　插入的单选按钮

4. 单选按钮组

单选按钮组主要是为了方便地插入一组单选按钮，这样在制作单选按钮时不易出现错误。插入单选按钮组的具体操作步骤如下：

（1）将鼠标光标放在表单中要插入单选按钮组的位置。

（2）执行“插入”→“表单”→“单选按钮组”命令，或单击“表单”插入工具栏中的“单选



图 7-61　单选按钮“属性”面板

按钮组”按钮 ，弹出“单选按钮组”对话框，如图 7-62 所示。



图 7-62　“单选按钮组”对话框

（3）在“名称”文本框中输入单选按钮组的名称。

（4）单击“标签”列的文字，文字变为可编辑状态，可以输入需要的内容。“标签”列设置的是单选按钮旁边的说明文字。

（5）单击“值”列的文字，文字变为可编辑状态，可以输入需要的内容。“值”列设置的是选中单选按钮后提交的内容。

（6）在“布局，使用”中可以选择“换行符”或“表格”来设置组中单选按钮的布局。若选择“表格”按钮，则会创建一个单列的一格，并将单选按钮放到表格的左侧，将标签放在右侧。

（7）单击“确定”按钮，即可在相应位置插入单选按钮组。

5. 列表/菜单

列表是以列表的方式显示的一组选项，由于设置的不同，用户可以在其中选择一项或多项。

创建列表/菜单的具体操作方法是：将鼠标光标放在表单中要插入列表/菜单的位置，执行“插入”→“表单”→“列表/菜单”命令，或单击“表单”插入工具栏中的“列表/菜单”按钮 。插入的列表/菜单如图 7-63 所示。

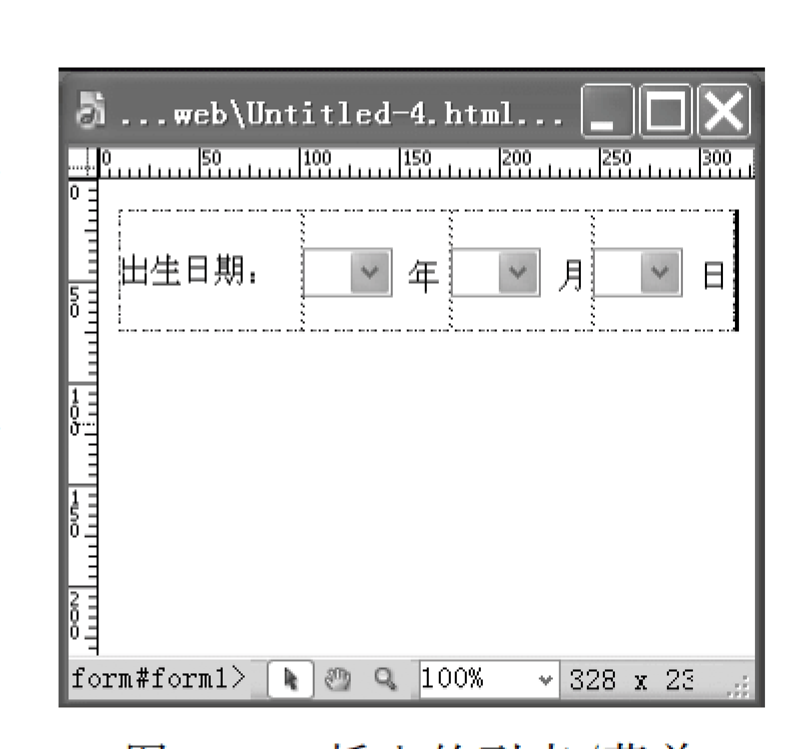


图 7-63　插入的列表/菜单

选定列表/菜单后，“属性”面板如图 7-64 所示。其各项参数含义如下所述。

（1）列表/菜单：用于设置列表/菜单的名称。

（2）类型：指定此对象是弹出菜单还是滚动列表。对于列表，用户可以设置高度，即在不滚动情况下显示

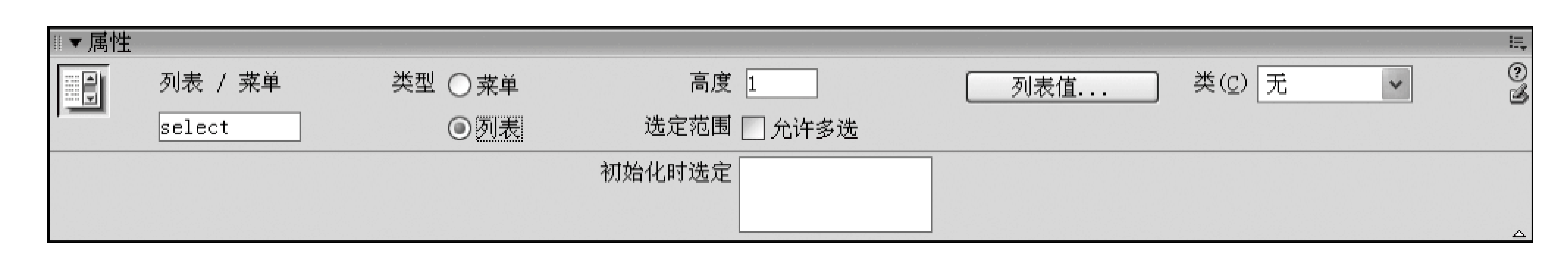


图 7-64　列表/菜单“属性”面板

出来的选项数；选定“允许多选”复选框，还可以设置是否允许用户从列表中选择多项。

（3）高度：用于设置列表框的高度（只用于列表），即列表框中显示的行数。

（4）选定范围：列表框的选取方式（只用于列表）。选中“允许多选”复选框后，则可以使用 Shift 键对列表进行多选。

（5）初始化选定：指定列表/菜单开始显示时定位在哪一个选项上。

（6）列表值：单击该按钮，打开“列表值”对话框，如图 7-65 所示。在“项目标签”下可输入列表/菜单内容，单击[+]按钮添加新内容，单击[−]按钮删除内容；添加完成后，可单击“确定”按钮，如图 7-66 所示即为添加后的列表值。



图 7-65　“列表值”对话框

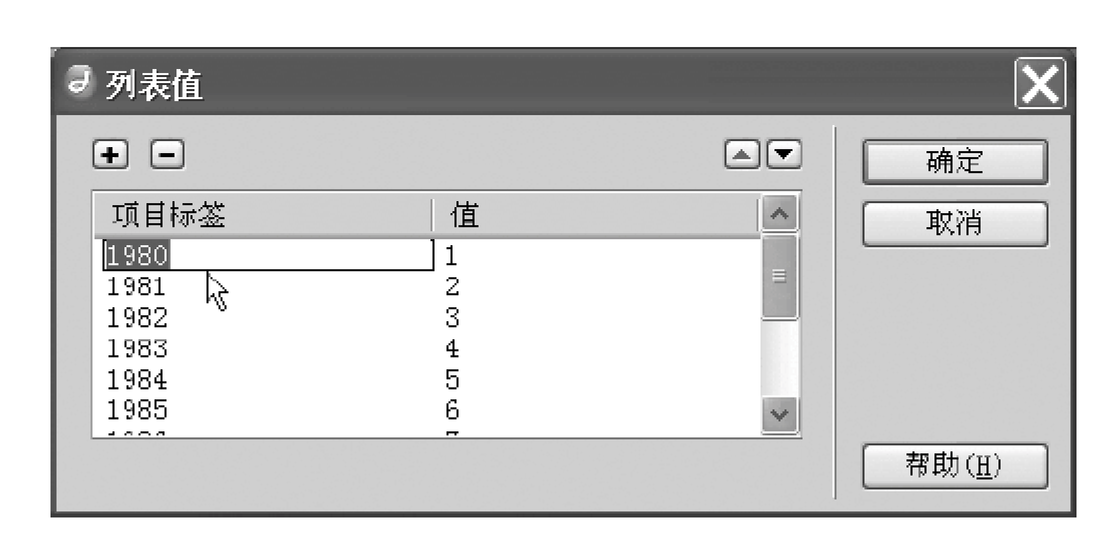


图 7-66　添加后的列表值

6. 按钮

HTML 文档中存在 3 种类型的按钮。

（1）提交按钮：单击时将表单数据提交到表单域 Action 属性所指定的服务器端程序或一个 E-mail 地址。

（2）重置按钮：单击后表单中的各项数据恢复为初始值状态。

（3）命令按钮：必须为它编制相应的脚本程序，将按钮链接到特定的函数，否则默认状态下，添加的按钮是一个提交类型的按钮。

创建按钮的具体操作方法是：将鼠标光标放在表单中要插入按钮的位置，执行“插入”→“表单”→“按钮”命令，或单击“表单”插入工具栏中的“按钮”[按钮图标]，即可插入按钮，如图 7-67 所示。

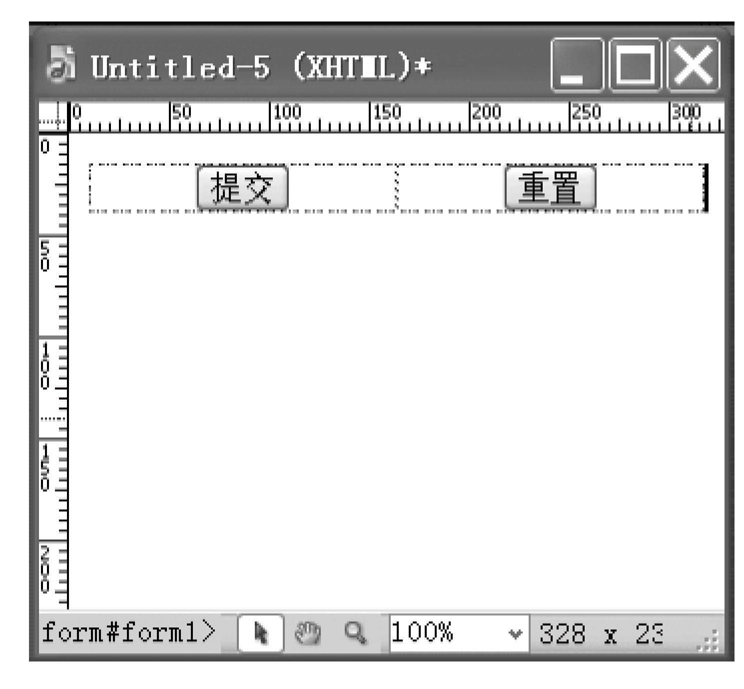


图 7-67　插入的按钮

插入按钮后，选定按钮，“属性”面板上的内容如图 7-68 所示。其各项参数含义如下所述。

（1）按钮名称：用来给按钮命名。

（2）值：用来设置显示在按钮上的文本内容。

（3）动作：设置单击按钮时发生的动作。有“提交



图 7-68　按钮“属性”面板

表单”、“重设表单”、“无”3 个单选按钮供选择。“提交表单”表示单击该按钮可提交表单中的内容；“重设表单”表示单击该按钮可清空表单中的内容；“无”表示需要另外添加程序才可能执行相应操作。

7. 图像域

图像域一般应用于表单中，作用就是触发表单的相关操作，与按钮的功能和类型是类似的，只是以图片的方式显示，从而使其更加美观。

插入图像域具体操作方法是：将鼠标光标放在表单中要插入图像域的位置，执行“插入”→“表单”→“图像域”命令，或单击“表单”插入工具栏中的“图像域”按钮，打开“选择图像源文件”对话框，从中选择一幅图片，单击“确定”按钮即可在表单中插入图像。如图 7-69 所示即为插入的“登录”图片按钮。



图 7-69　插入的图像域

选中图像域后，“属性”面板上的内容如图 7-70 所示。其各项参数含义如下所述。

（1）图像区域：用来设置图像域的名称。

（2）源文件：用来设置图像的 URL 地址。

（3）替换：用来指定鼠标放在图像上或不显示图像时所显示的替代文本。

（4）对齐：设置图像的对齐方式。

（5）编辑图像：单击该按钮，可以启动外部图像编辑器编辑图像。



图 7-70　图像域“属性”面板

说明：默认情况下，图像域只具有提交表单的功能，如果要改变其用途，需要为表单对象添加“行为”或脚本代码。

8. 文件域

文件域由一个文本框和一个显示“浏览”字样的按钮组成，它的作用就是指定文件在本地的路径和名称。

插入文件域具体操作方法是：将鼠标光标放在表单中要插入文件域的位置，执行“插入”→“表单”→“文件域”命令，或单击“表单”插入工具栏中的“文件域”按钮，插入的文件域如图 7-71 所示。

选定文件域，“属性”面板如图 7-72 所示。其各项参数含义如下所述。

（1）文件域名称：用来设置文件域的名称。

（2）字符宽度：用来设置文本与的宽度，单位是字符（英文字符）。



图 7-71　插入的文件域



图 7-72　文件域“属性”面板

（3）最多字符数：用来设置文本域中可以出现的最多字数。

说明：在网页中添加的文件域还不能真正实现上传文件的功能，它只实现传递要上传文件的完整路径的功能，要实现真正的上传，还需要编写相应的程序代码才行。

【实例 7-4】　制作一个如图 7-73 所示的注册页面。

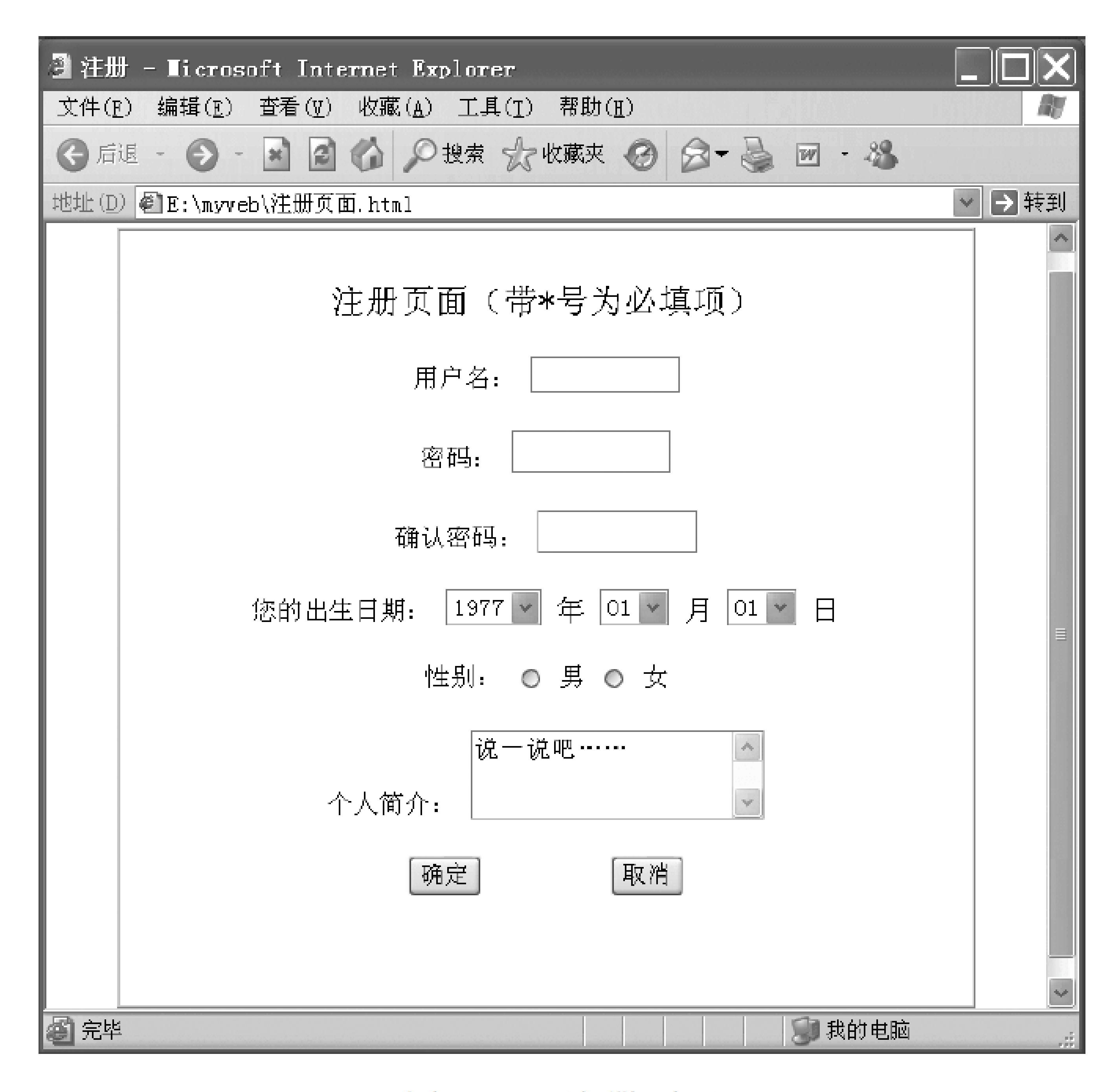


图 7-73　注册页面

（1）新建一个网页，在“表单”插入工具栏上单击“表单”按钮，在页面中插入表单。这时在文档中将出现一个红色虚线框，如图 7-74 所示。

（2）将鼠标移至表单中，执行“插入”→“表格”命令在文档中插入一个 1 行 1 列，宽为 600 像素，边框粗细为 1 像素的表格，并将表格设置为居中对齐，插入的表格如图 7-75 所示。

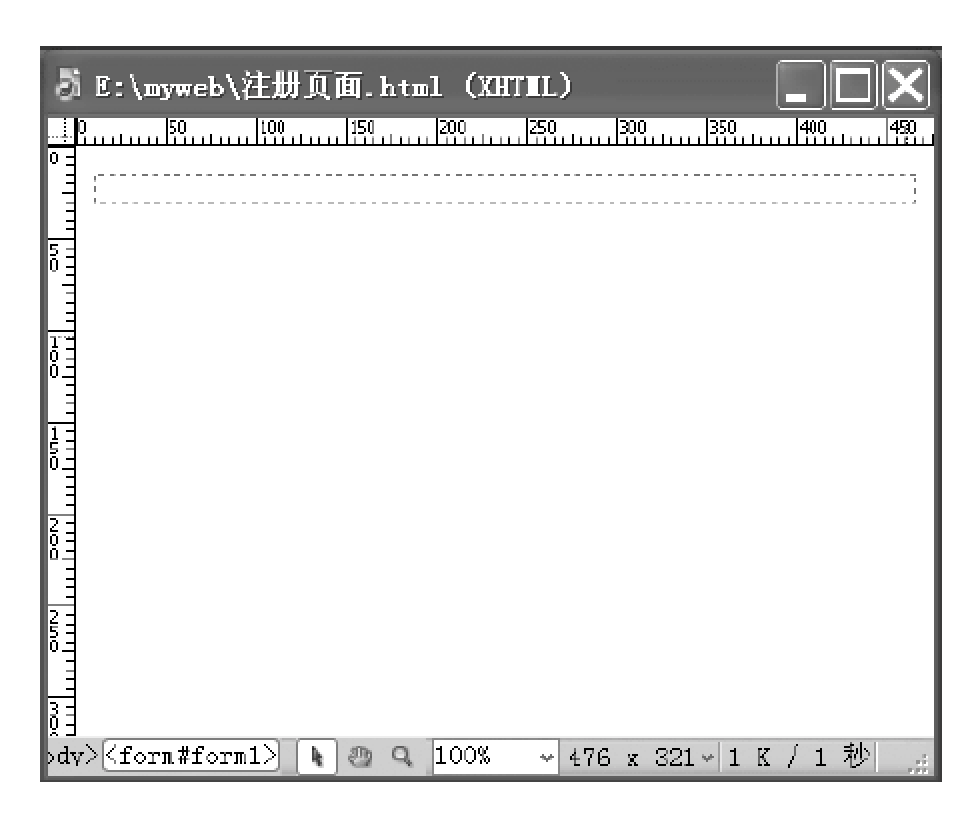


图 7-74　插入表单

图 7-75　插入表格

（3）选中单元格，在“属性”面板上将水平对齐方式设置为“居中”，垂直对齐方式设置为“顶端”，然后在表格中输入文字，如图 7-76 所示。



图 7-76　输入文字

（4）按下 Enter 键换行，输入文字“用户名：”，然后单击“表单”插入工具栏上的“文本字段”按钮，插入文本字段。选中该文本字段，在“属性”面板上，设置“字符宽度”为 10，“最多字符数”为 20，如图 7-77 所示。

（5）按下 Enter 键换行，输入文字“密码：”，然后再插入一个文本字段。在“属性”面板上，设置“字符宽度”为 10，“最多字符数”为 20，并选择“密码”单选按钮，如图 7-78 所示。

（6）按下 Enter 键换行，输入文字“确认密码：”，然后继续插入一个文本字段。在“属性”面板上，设置“字符宽度”为 10，“最多字符数”为 20，并选择“密码”单选按钮，如图 7-79 所示。

（7）按下 Enter 键换行，输入文字“您的出生日期：”，然后单击“表单”插入工具栏上的“列表/菜单”按钮，插入一个菜单。选中插入的菜单，单击“属性”面板上的 列表值... 按



图 7-77　插入文本字段



图 7-78　插入密码域



图 7-79　插入确认密码

钮，弹出“列表值”对话框，在对话框中的“项目标签”列表框中输入如图 7-80 所示的列表项目。

（8）设置完成后，单击 确定 按钮。然后按照同样的方法，制作出如图 7-81 所示的

表单元素。



图 7-80 “列表值”对话框



图 7-81 制作列表/菜单

（9）按下 Enter 键换行，输入文字“性别：”，然后单击“表单”插入工具栏上的“单选按钮组”，打开“单选按钮组”对话框，设置两个标签“男”、“女”，如图 7-82 所示。单击“确定”按钮后即可制作出如图 7-83 所示的表单元素。



图 7-82 “单选按钮组”对话框

（10）按下 Enter 键换行，输入文字“个人简介：”，然后单击“表单”插入工具栏上的“文本区域”按钮，插入多行文本区域。选中该文本区域，在“属性”面板上，设置“字符宽度”为 20，“行数”为 3，“初始值”为“说一说吧……”，如图 7-84 所示。

（11）按下 Enter 键换行，单击“表单”插入工具栏上的按钮，插入一个按钮。选中按钮，在“属性”面板上，设置“值”为“确定”，如图 7-85 所示。

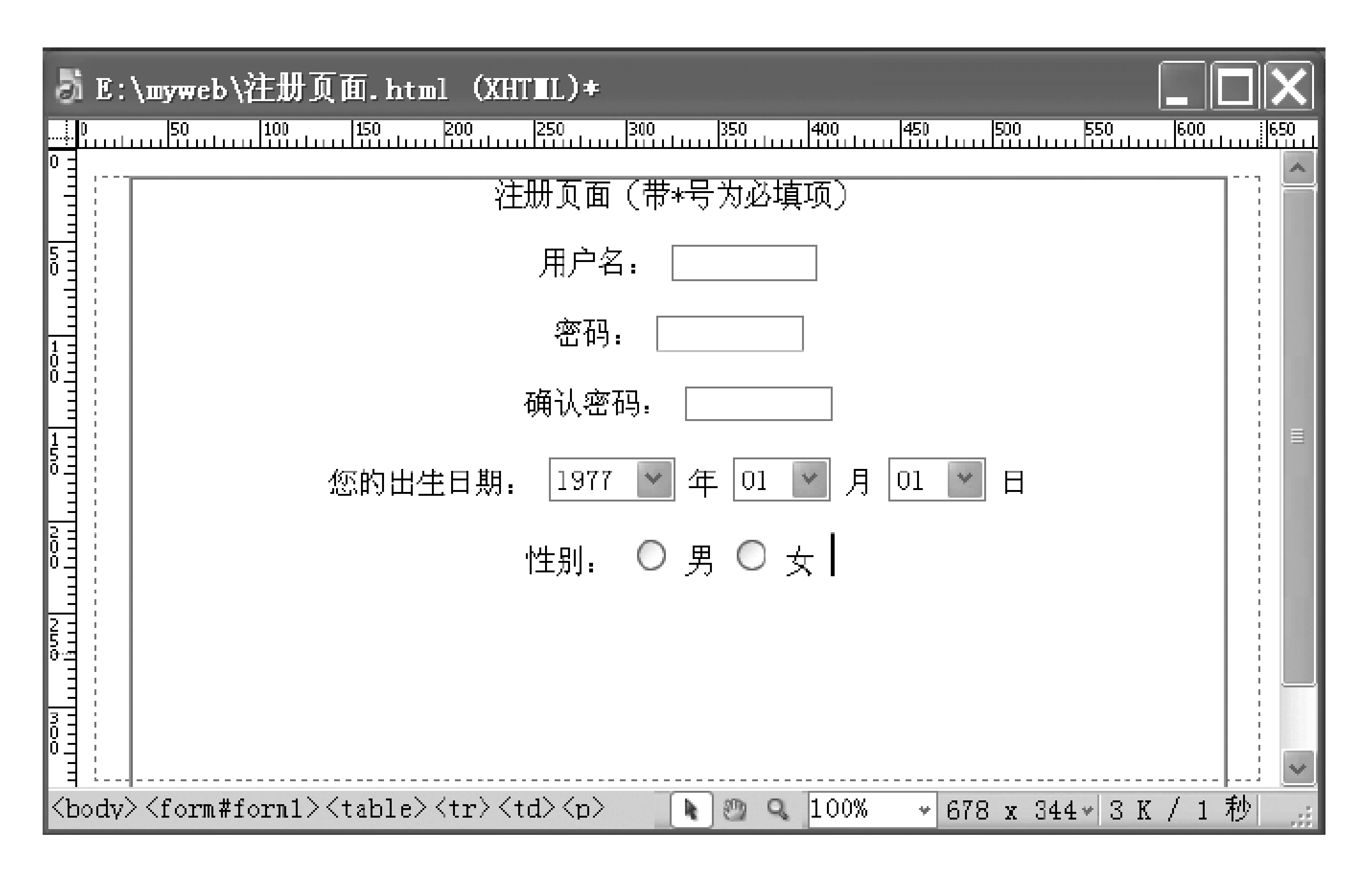


图 7-83　制作单选按钮组

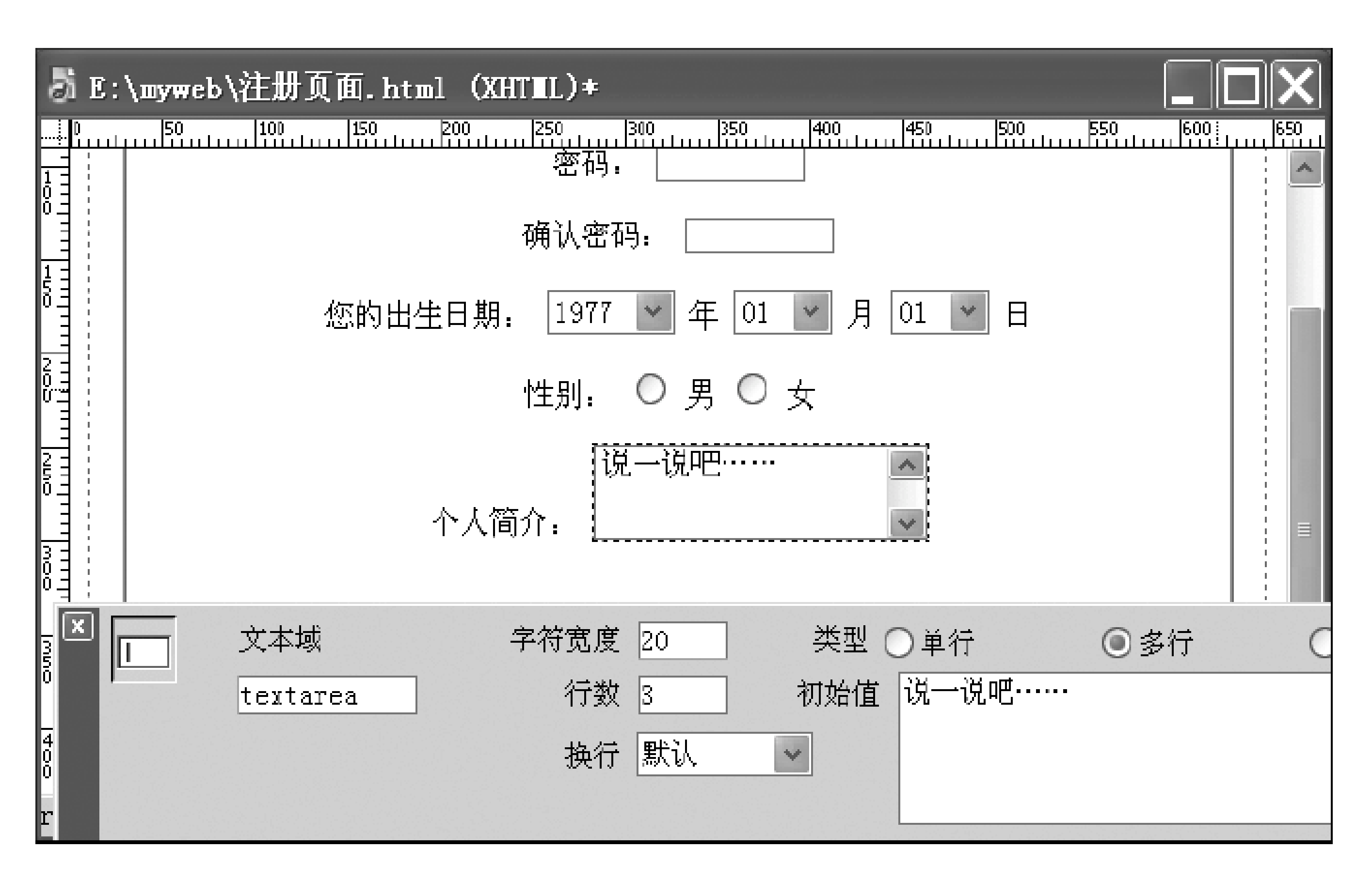


图 7-84　制作文本区域

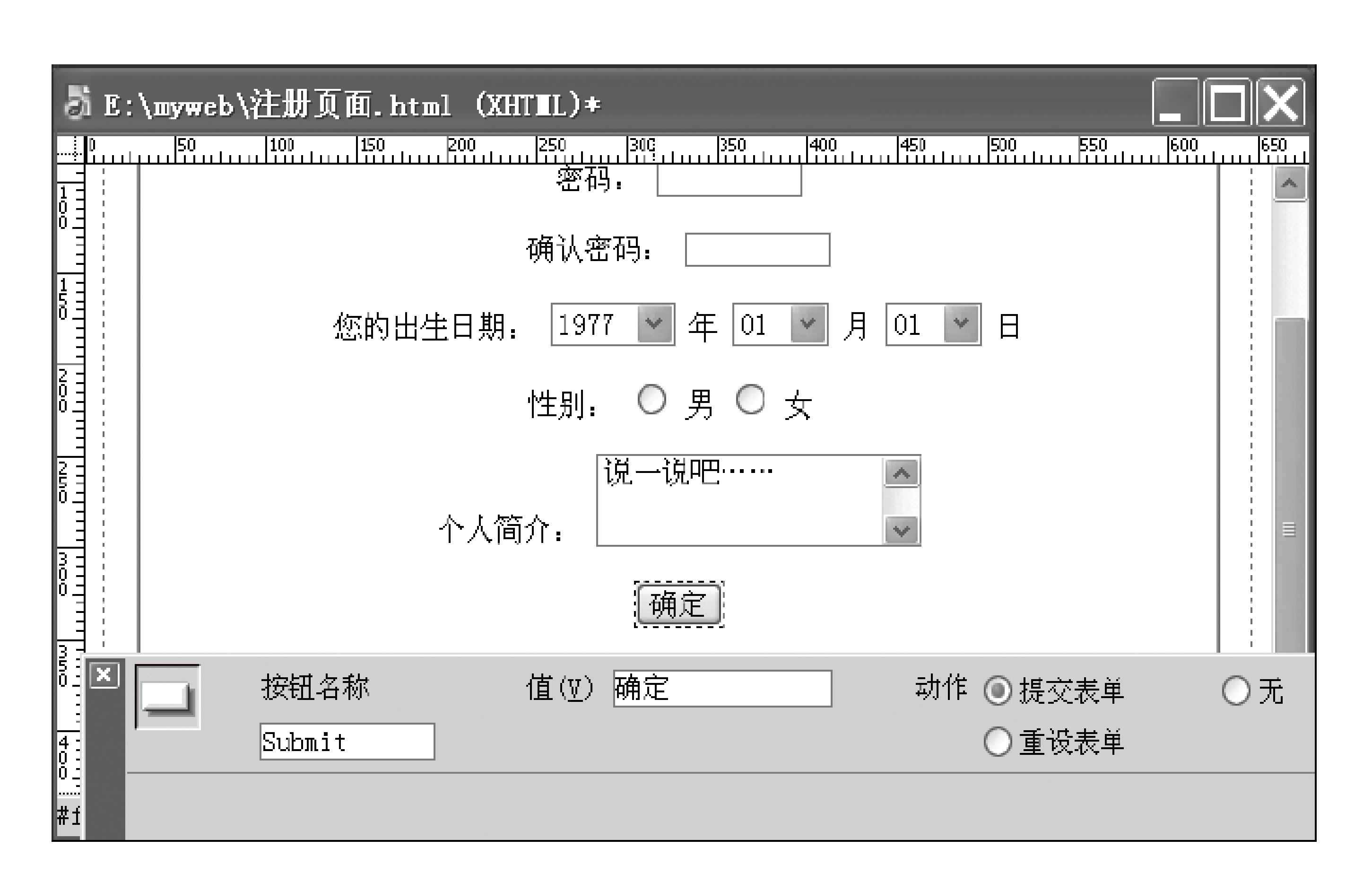


图 7-85　制作“确定”按钮

（12）按照同样的方法再插入一个“取消”按钮。

（13）保存网页，按 F12 键预览网页。

7.5　添加超链接

在网站的创作过程中，超链接是最重要的部分之一。它是连接网站中单个网页的桥梁，通过它能够实现页面与页面之间的跳转，从而有机地将网站中的每个页面链接起来，使浏览者能快速方便地访问到想要访问的页面。超链接可以是文本、图像或是其他的网页元素，鼠标光标移至超链接处会变成手形，单击即可跳转至其链接的页面或文件。单击鼠标的位置称为链接源，而跳转至的位置称为链接目标。

超链接根据链接源和链接目标可以有不同的分类，根据链接源可以分为文本链接、图像链接和表单链接等。

（1）文本链接：以文字作为超链接源，即单击文本可以跳转到相应的链接目标。通常文本链接都具有下划线。

（2）图像链接：以图片作为超链接源，单击图像可以跳转至相应的链接目标。

（3）表单链接：一种能够比较特殊的超链接，是在填写完表单后单击提交或重置按钮即可跳转至相应的链接目标。

根据链接目标的不同，可以将超链接分为内部链接、外部链接、锚点链接和电子邮件链接等。

（1）内部链接：跳转的页面都是网站内的页面，可以实现页面与页面之间的跳转。

（2）外部链接：跳转的页面是网站外的页面，可以实现网站与网站之间的跳转。

（3）锚点链接：可以实现在当前文档不同位置的跳转，也可以跳转到其他文档的指定位置上，通常用于页面内容包含大量文本信息的网页，可以增加浏览速度。

（4）电子邮件链接：单击电子邮件链接，系统会自动启动电子邮件程序（如 Outlook 等），然后将写好的电子邮件发送到所链接的邮箱中。

在下面的内容中将具体介绍这些链接的制作方法。

7.5.1　认识路径

认识了解链接与被链接文档的文件路径，对于创建链接至关重要。一般来说，链接的路径可以使用 3 种表示方式：绝对路径、根目录相对路径和文档目录相对路径。

1. 绝对路径

绝对路径是包含服务器规范在内的完全路径（网页一般使用 http://），它包含的是精确地址，同链接的源端点无关。只要站点地址不变，无论文档在站点中如何移动，都可以正常实现链接。例如，http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html 即是一个绝对路径。

创建外部链接时（即从一个网站的网页链接到其他网站的网页），必须使用绝对路径。但是使用绝对路径不利于测试，如果在站点中使用绝对路径，要想测试链接是否有效，必

须连接到 Internet 上。

2. 根目录相对路径

根目录相对路径是指从站点根文件夹到被链接文档经过的路径。根目录相对路径以斜线(/)开头,表示站点根文件夹,例如,/support/dreamweaver/contents.html 即是一个根目录相对路径。

由此可见,根目录相对路径,同绝对路径非常相似,只是它省去了绝对路径中带有协议的地址部分。根目录相对路径可以看做是绝对路径和相对路径之间的一种折中,它既与绝对路径的源端点位置无关,也解决了绝对路径在测试上的麻烦。

3. 文档目录相对路径

文档目录相对路径是指以当前文档所在位置为起点到被链接文档经由的路径,这种方式同源端点的位置密切相关。以图 7-86 所示的站点为例,可以分为以下几种情况:

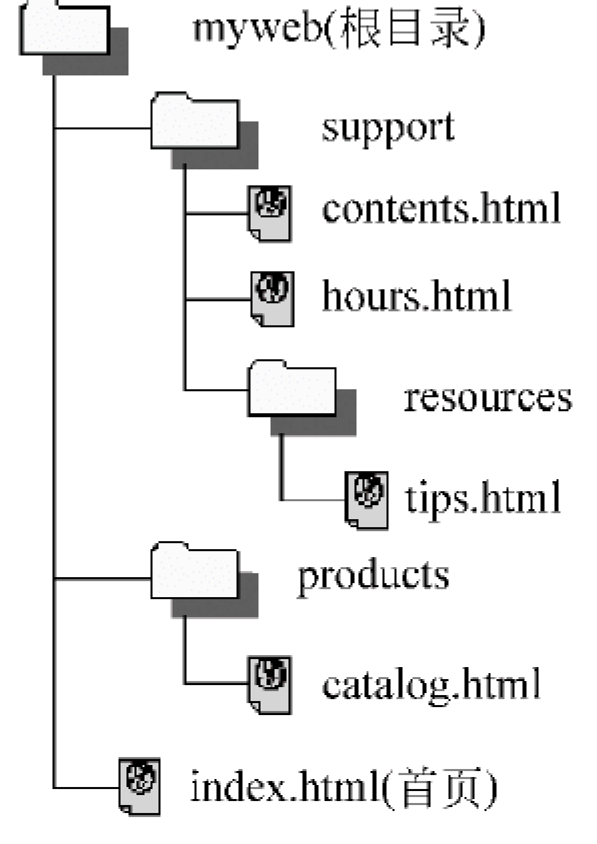


图 7-86　目录结构

(1) 如果链接中的源端点和目标端点位于同一个目录下,则在链接路径中只需要指明目标端点的文档名称即可。例如在图 7-86 中,如果要在 contents.html 文档中创建指向 hours.html 文档的链接,可使用相对路径:hours.html。

(2) 如果链接指向的文档位于当前目录的子级目录中,可以直接输入目录名称和文档名称。例如在图 7-86 中,如果在 index.html 文档中创建指向位于 support 目录中的 contents.html 文档的链接,可使用相对路径:support/contents.html。

(3) 如果链接指向的文档没有位于当前目录的子级目录中,则可以使用“..”符号来表示当前位置的父级目录,利用多个这样的符号,可以表示其更高的父级的目录,从而构建出目录的相对位置。例如在图 7-86 中,如果在 catalog.html 文档中创建指向位于 support 目录中的 contents.html 文档,可使用相对路径:../support/contents.html。如果是要在 tips.html 文档中创建指向 catalog.html 文档的链接,则可以使用相对路径:../../products/catalog.html。

由此可见,使用相对路径时,如果站点的结构和文档的位置不变,则链接关系也就不会发生变化。即使将整个站点移植到其他地址的站点中,也不需要修改文档的链接路径。但是,如果修改了站点结构,或移动了文档,则文档中的相对链接关系就会被破坏。

7.5.2　创建文本超链接

文本超链接是网页中最常见的超链接,通过使用鼠标单击文本即可跳转到另一个网页中。网页中文本超链接通常具有以下特征:

(1) 当鼠标移动到超链接上时,鼠标指针会变成手形。

(2) 文本超链接的文字下方常常带有下划线。

(3) 打开过的文本超链接字体通常会变换颜色。

1. 创建内部文本链接

网站内部链接是和网站内的网页或者其他文档建立的链接，创建内部链接的具体操作如下：

(1) 选中要作为超链接的文本。

(2) 单击文本“属性”面板中的“链接”下拉列表框后的按钮，或拖动图标指向站点管理器中所要链接的文件，如图 7-87 所示。

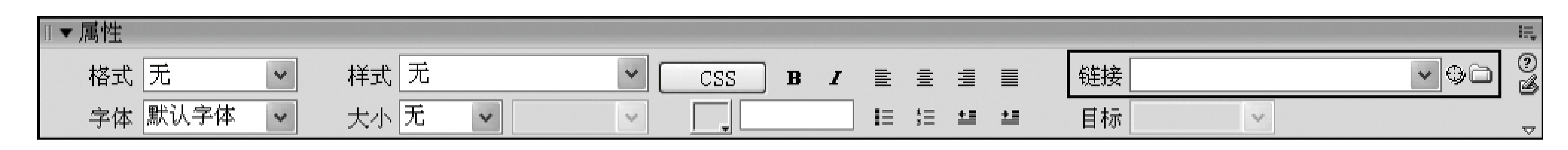


图 7-87　文本“属性”面板“链接”栏

(3) 在弹出的“选择文件”对话框中选择要创建链接的网页，并在“相对于”下拉列表框中选择“文档”选项，使用文档相对路径进行链接，完成设置后单击“确定”按钮，如图 7-88 所示。



图 7-88　“选择文件”对话框

2. 创建外部文件链接

网站外部链接是和本站点以外的网站或者其他文档建立的链接，多用于网站间的友情互联。创建外部链接的具体操作如下：

(1) 选中要作为超链接的文本。

(2) 直接在文本“属性”面板中的“链接”下列列表中键入网址即可，例如：http://www.baidu.com。

注意：在输入网址时，必须输入完整的 URL 地址，特别是所使用的协议(如 http://)也得加上。

7.5.3 创建图像超链接

对于网页中的图像元素也可以建立超链接，使得单击图像也可以打开指定对象，同时还可以起到美化网页的效果。图像超链接包括整个图片的超链接和热点链接两种。

1. 创建整个图像链接

其创建方法与创建文本链接相同。先选中要创建链接的图像后，在"属性"面板的"链接"下拉列表框中进行设置其链接路径即可。

2. 创建图像热点链接

图像热点链接是指在一幅图像上的不同区域设置多个超链接。在添加图像热点链接时，首先需选择图像，使用如图 7-89 所示的"属性"面板左下角的热点创建工具进行热点区域的创建，然后分别选择所创建的热点区域，在"属性"面板的"链接"文本框中输入目标端点的地址即可。

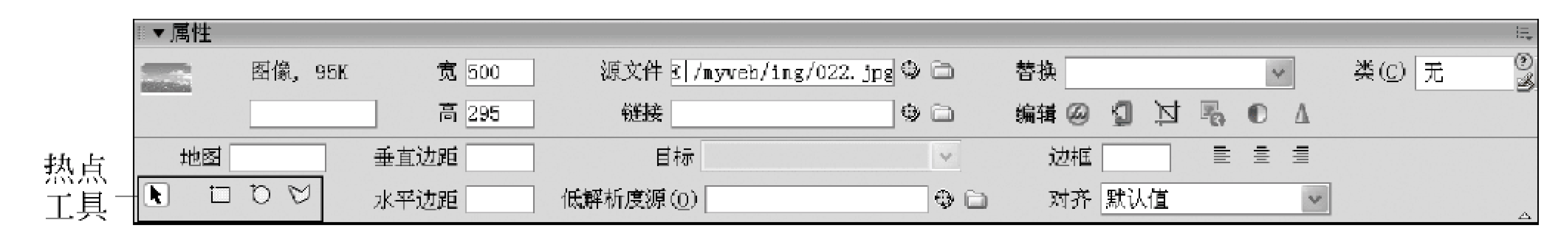


图 7-89 热点工具

在 Dreamweaver 8.0 中，用户可以制作圆形、矩形、不规则多边形等热点。下面具体介绍一下热点工具的功能。

(1) 指针热点工具：用于对热点进行操作，如选择、移动和调整图像热点区域范围。

(2) 矩形热点工具：用于创建规则的矩形或正方形热点区域。

(3) 椭圆形热点工具：用于绘制圆形热点区域。

(4) 多边形热点工具：用于绘制不规则的热点区域。

注意：一张图像只能创建普通链接或热点链接中的一种，如果同一张图像在创建了普通链接后又创建热点链接，则普通链接失效，只有热点链接才有效。

【实例 7-5】 利用图像热点链接制作"靓夏风情"热卖商品网页，如图 7-90 所示。

(1) 新建一个网页。执行"插入"→"表格"命令，插入一个 1 行 1 列的、宽为 600 像素、边框粗细为 0 像素的表格，并将表格设置为居中对齐。

(2) 执行"插入"→"图像"命令，插入一张热卖商品图片，插入的图片如图 7-91 所示。

(3) 选中图片，在"属性"面板中选择热点工具进行热点的制作，制作后效果如图 7-92 所示。

(4) 对各个热点设置相关链接。

(5) 保存网页，按 F12 键预览网页，即可直接单击图片转入相关商品的详细页面中。



图 7-90　图像热点链接



图 7-91　插入图片

7.5.4　创建锚点链接

使用锚点链接可以实现源文档与目标文档中指定部分的快速跳转。使用它不仅可以

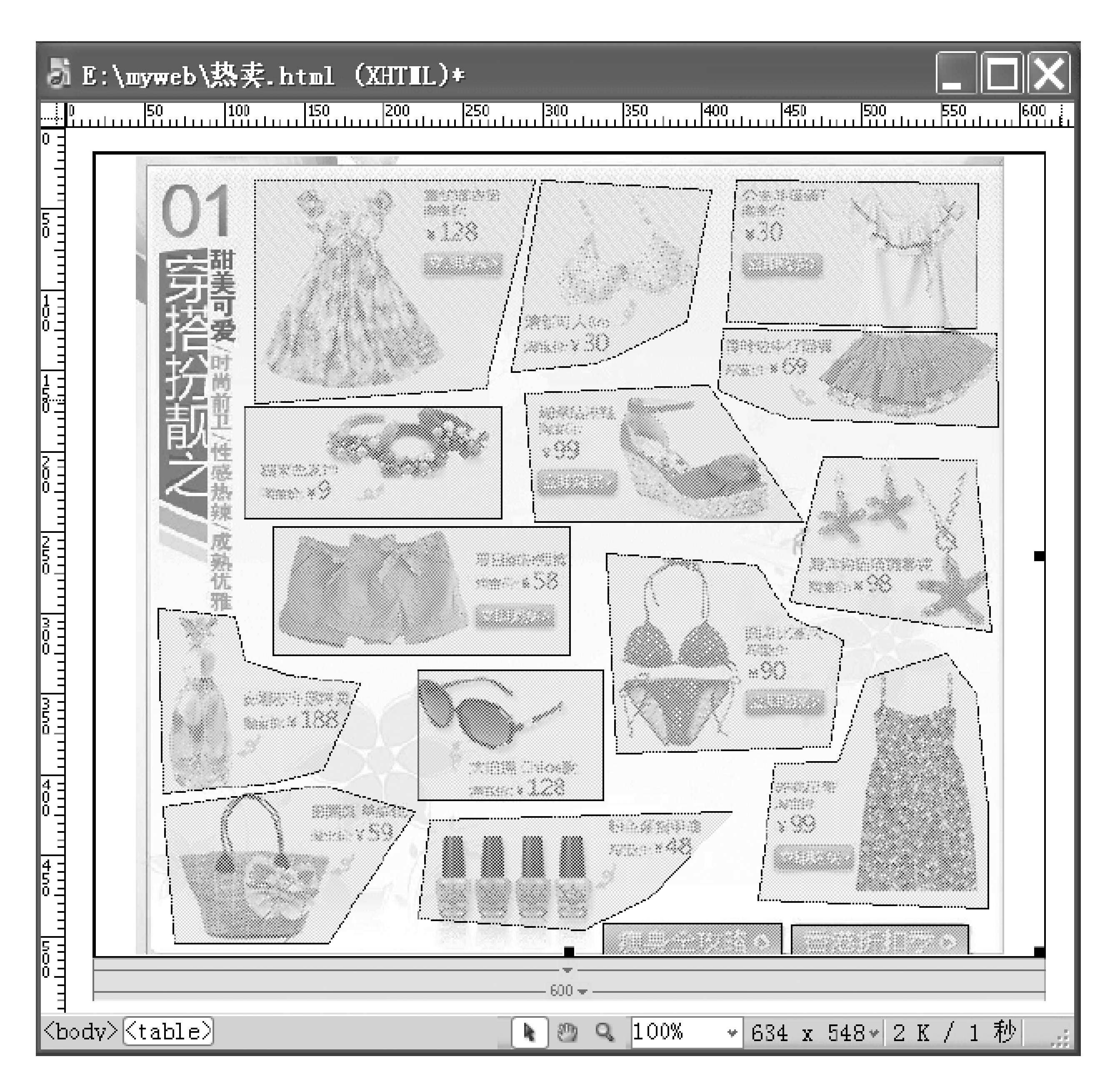


图 7-92　制作热点

跳转到其他网页中的指定位置，还可以跳转到当前网页中的指定位置。

锚点链接的创建可以分为创建命名锚记和创建链接两个部分。

1. 创建命名锚记

命名锚记可以理解为目标端点，不过它不是整个网页，而是网页的某一位置。创建命名锚记的具体操作步骤如下：

(1) 将鼠标光标放置到要创建命名锚记的位置，如页面顶部。

(2) 执行"插入"→"命名锚记"命令，或单击"常用"工具栏上的"命名锚记"按钮，打开如图 7-93 所示的对话框。

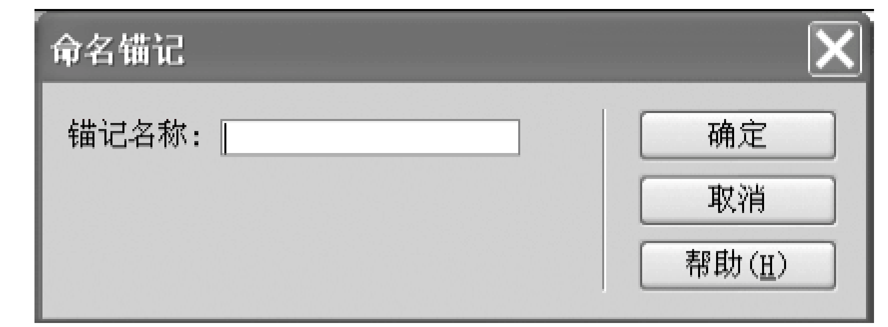


图 7-93　"命名锚记"对话框

(3) 在"锚记名称"文本框中输入锚的名称，注意锚记名称不能含有空格。

(4) 单击"确定"按钮，这时可以在文档窗口中看到锚记符号，如果看不到，则执行"查看"→"可视化助理"→"不可见元素"命令，使之可见。

2. 创建链接

链接到命名锚记的操作步骤如下：

(1) 在网页文档中选择要建立链接的对象。

(2) 在"属性"面板的"链接"文本框中输入"#"符号，再输入命名锚记的名称。如果源端点与锚记不在同一个网页文件中，则应先写上命名锚记所在的网页路径及名称，然后再加上前缀"#"和锚记名称。

【实例 7-6】 制作电子教程网站，本实例主要介绍第 1 章的制作方法，如图 7-94 和

图 7-95 所示。

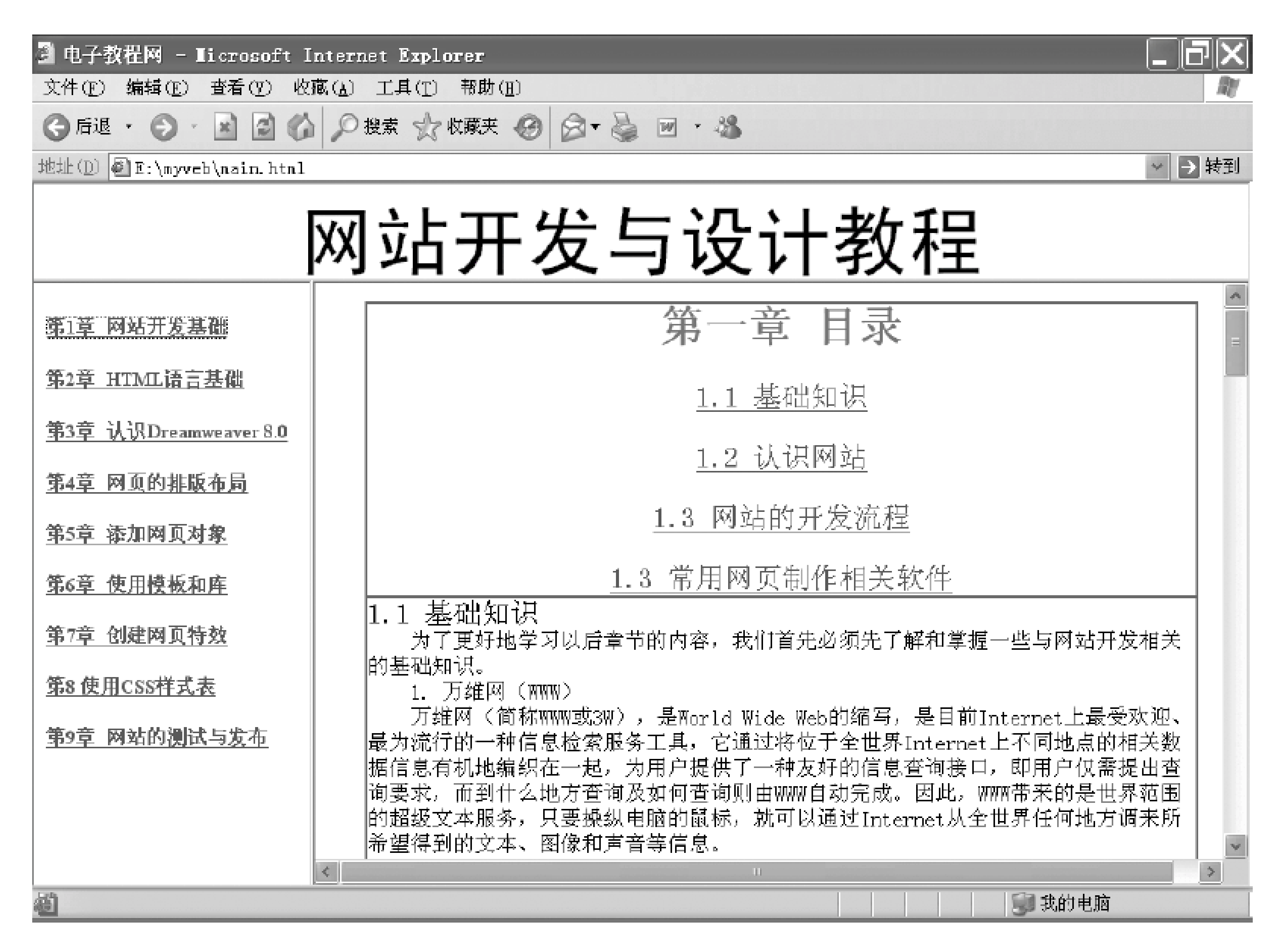


图 7-94 电子教程网站首页

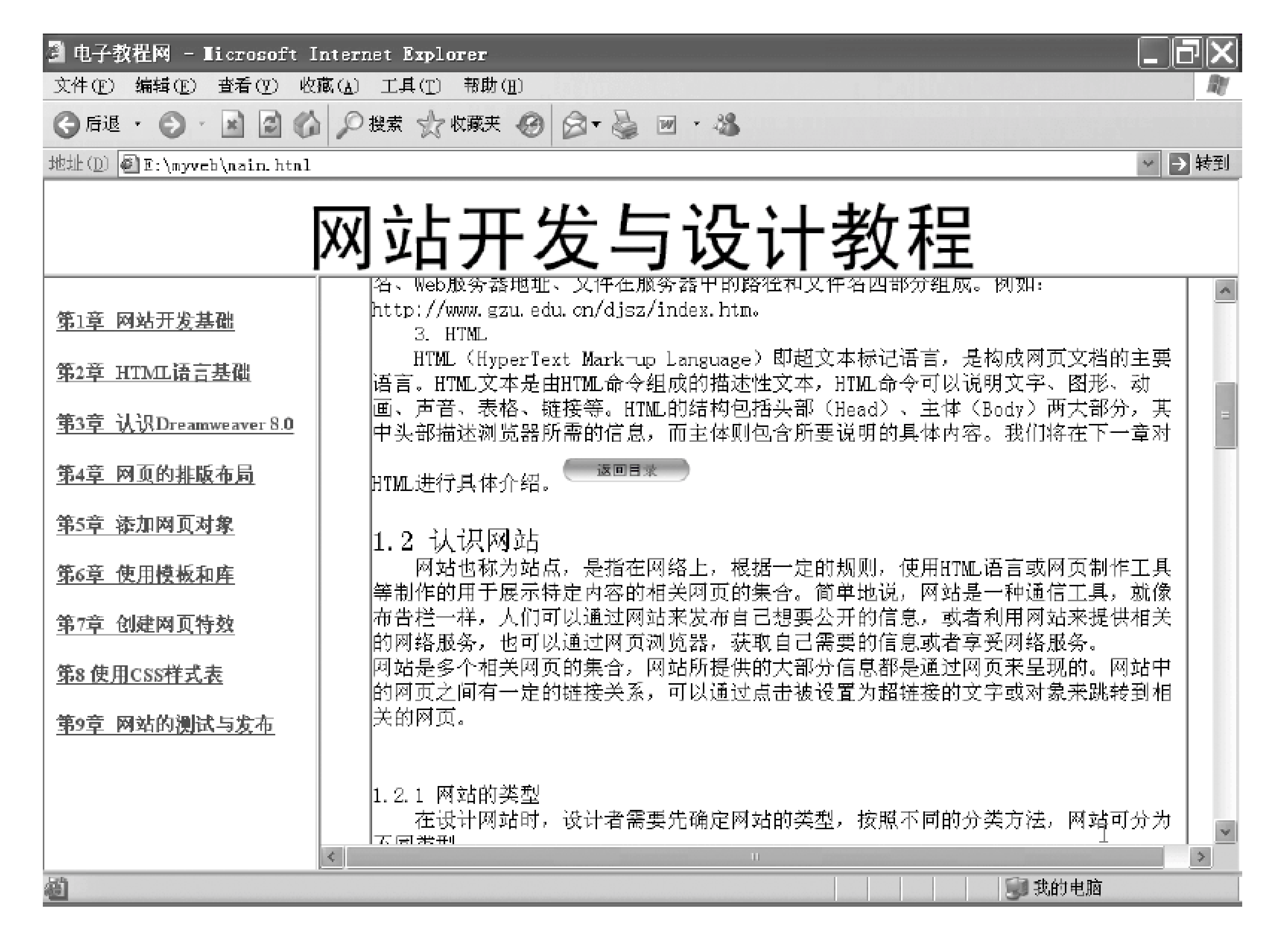


图 7-95 单击目录后跳转的页面

（1）新建一个网页。在“布局”插入工具栏中单击▣▾按钮的下拉箭头，选择“顶部和嵌套的左侧框架”选项，插入一个框架，如图 7-96 所示。

（2）在顶部框架中输入文字“网站开发与设计教程”，在“属性”面板中设置“字体”为黑体，“大小”为 64 像素，居中显示，如图 7-97 所示。

（3）将鼠标移至左侧框架，执行“插入”→“表格”命令，插入一个 1 行 9 列，宽为 100% 的表格，并输入章节目录，设置字体颜色为蓝色，如图 7-98 所示。

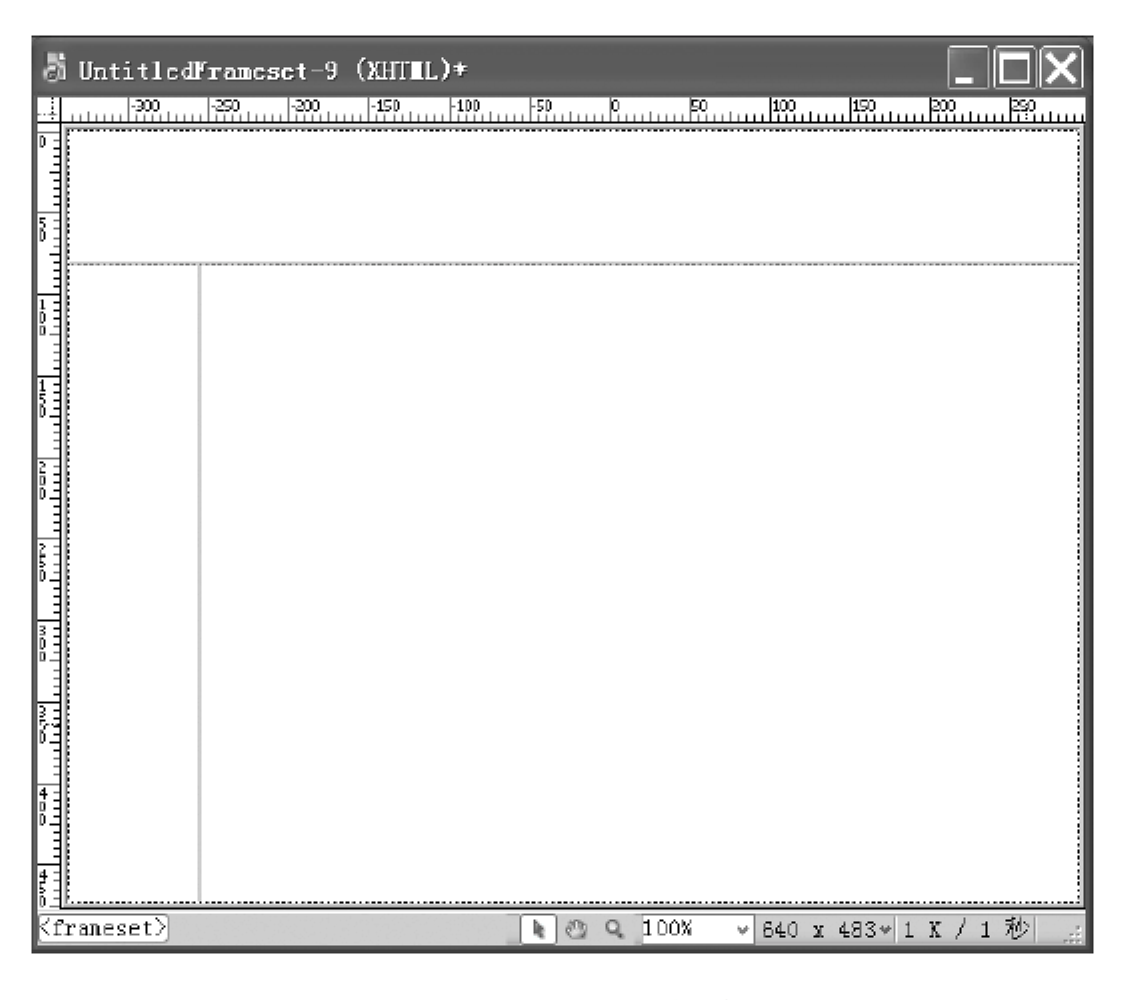


图 7-96　插入框架

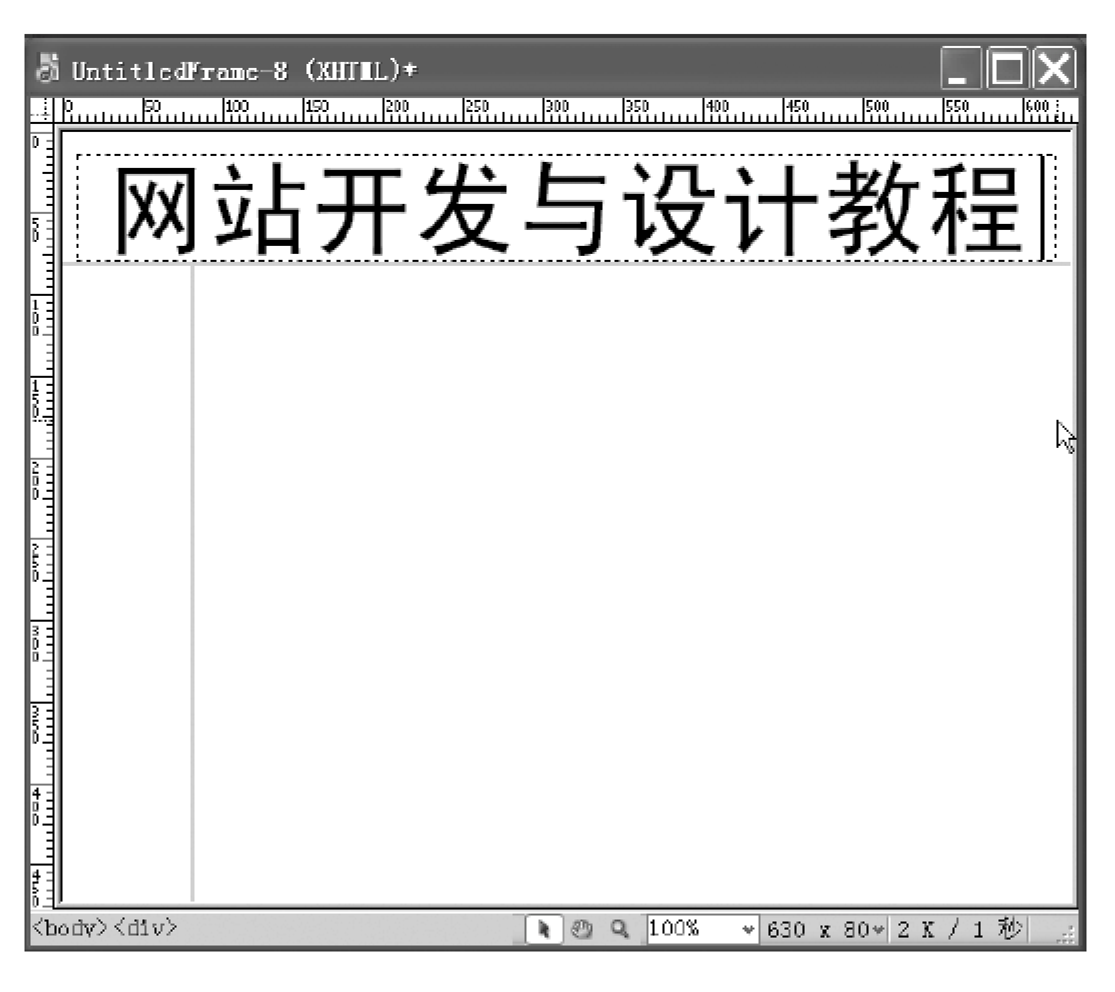


图 7-97　插入标题文字



图 7-98　在左侧框架插入目录

(4) 为章节目录设置超链接，选中“第 1 章 网站开发基础”，在“属性”面板中的“链接”文本框中输入 part1. html，“目标”下列列表框中选择“mainFrame”，如图 7-99 所示。



图 7-99　设置链接

(5) 新建一个网页，命名为 part1. html。执行“插入”→“表格”命令，插入一个 2 行 1 列，宽为 800 像素的表格，并居中显示，在第 1 个单元格中输入第 1 章的目录，在第 2 格单元格中输入第 1 章的相关内容，如图 7-100 所示。

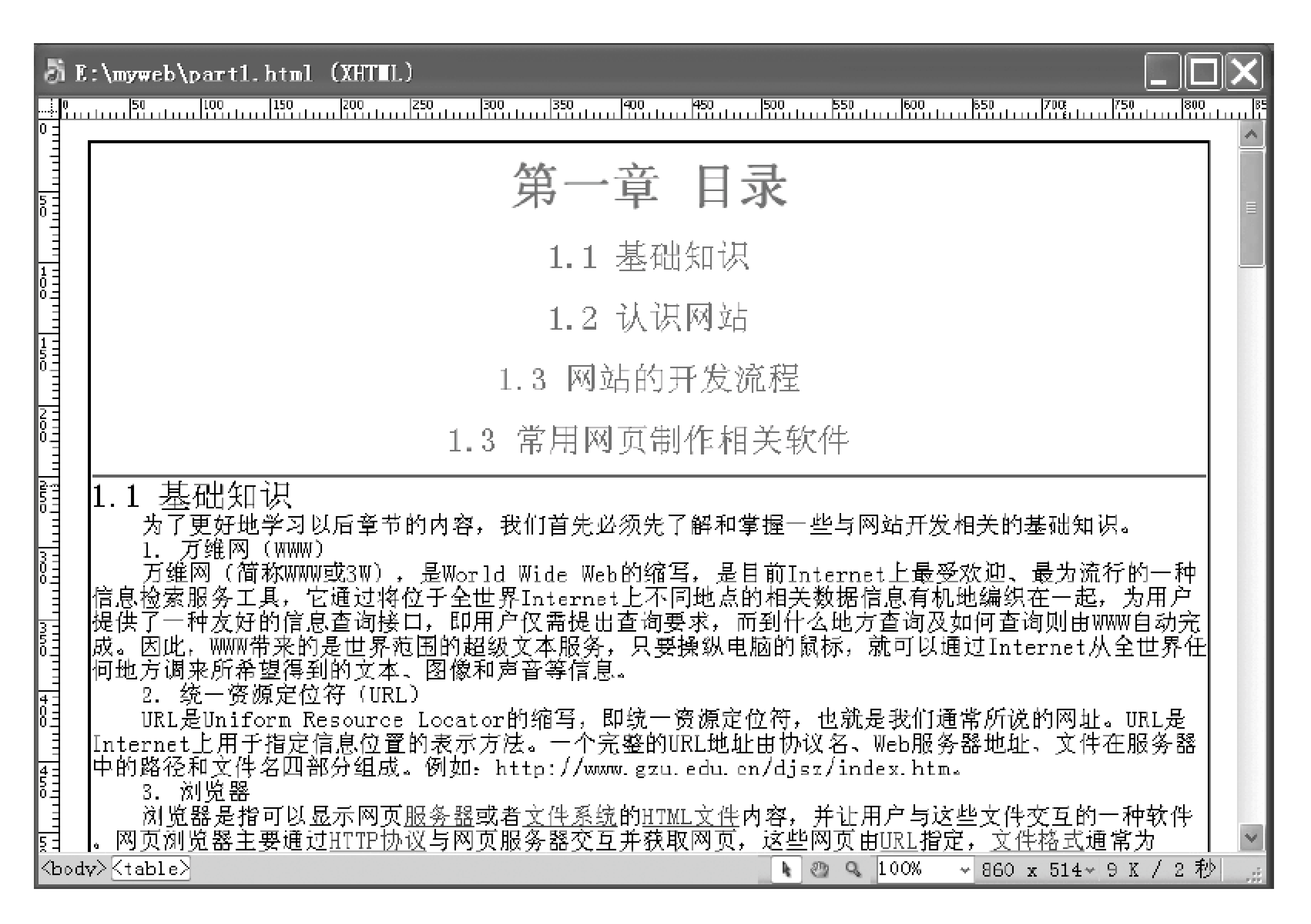


图 7-100　part1. html 内容

(6) 将鼠标定位在第 2 个单元格中的“1. 1 基础知识”前，执行“插入”→“命名锚记”命令，插入一个名为 first 的命名锚记，以此类推，用同样的方法为“1. 2”、“1. 3”和“1. 4”设置命名锚记 second、third 和 fouth，如图 7-101 所示。

(7) 选中第 1 个单元格中的目录“1. 1 基础知识”，在“属性”面板中的“链接”文本框中

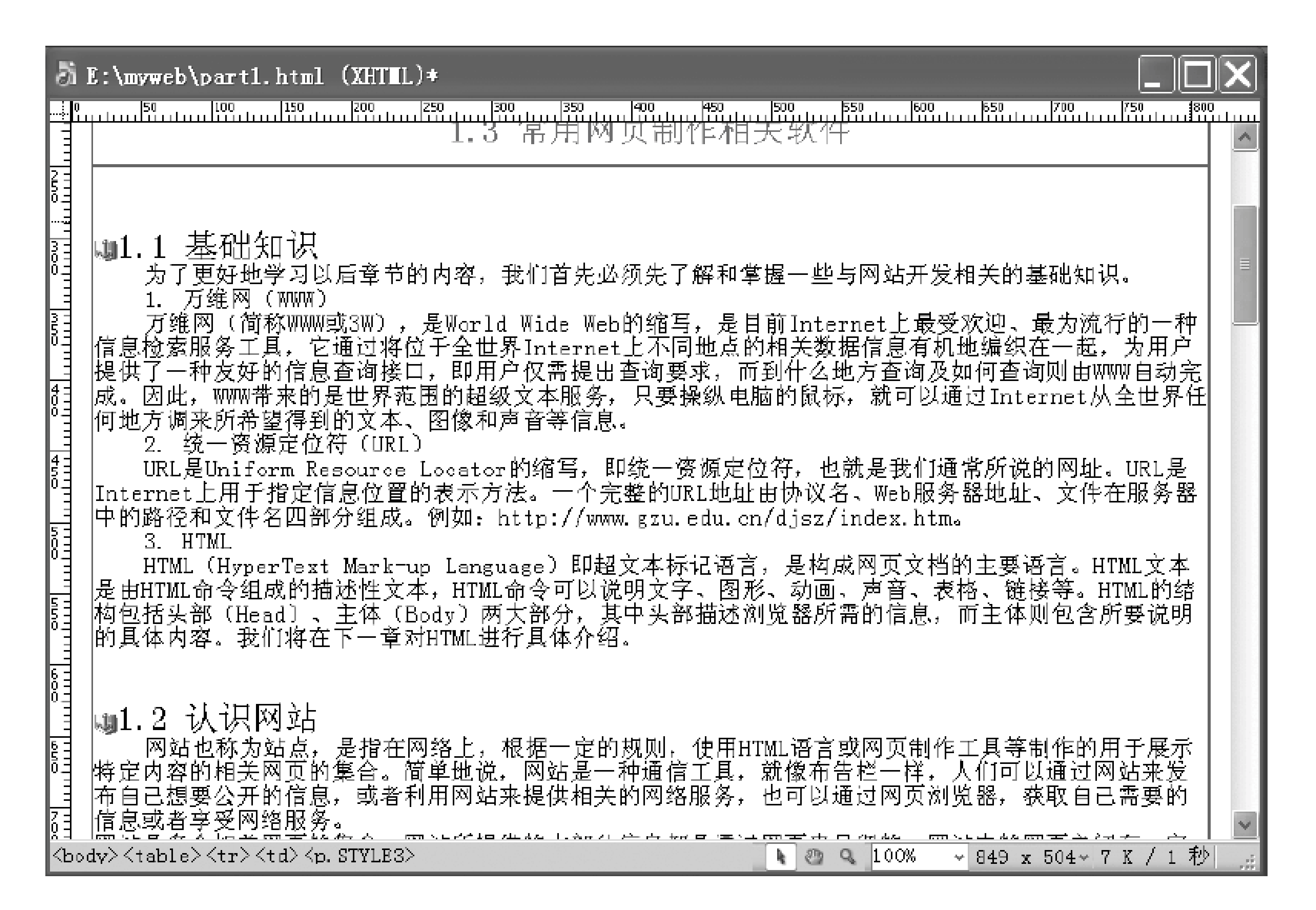


图 7-101　设置命名锚记

输入“#first”，以此类推，为其他目录设置链接，如图 7-102 所示。

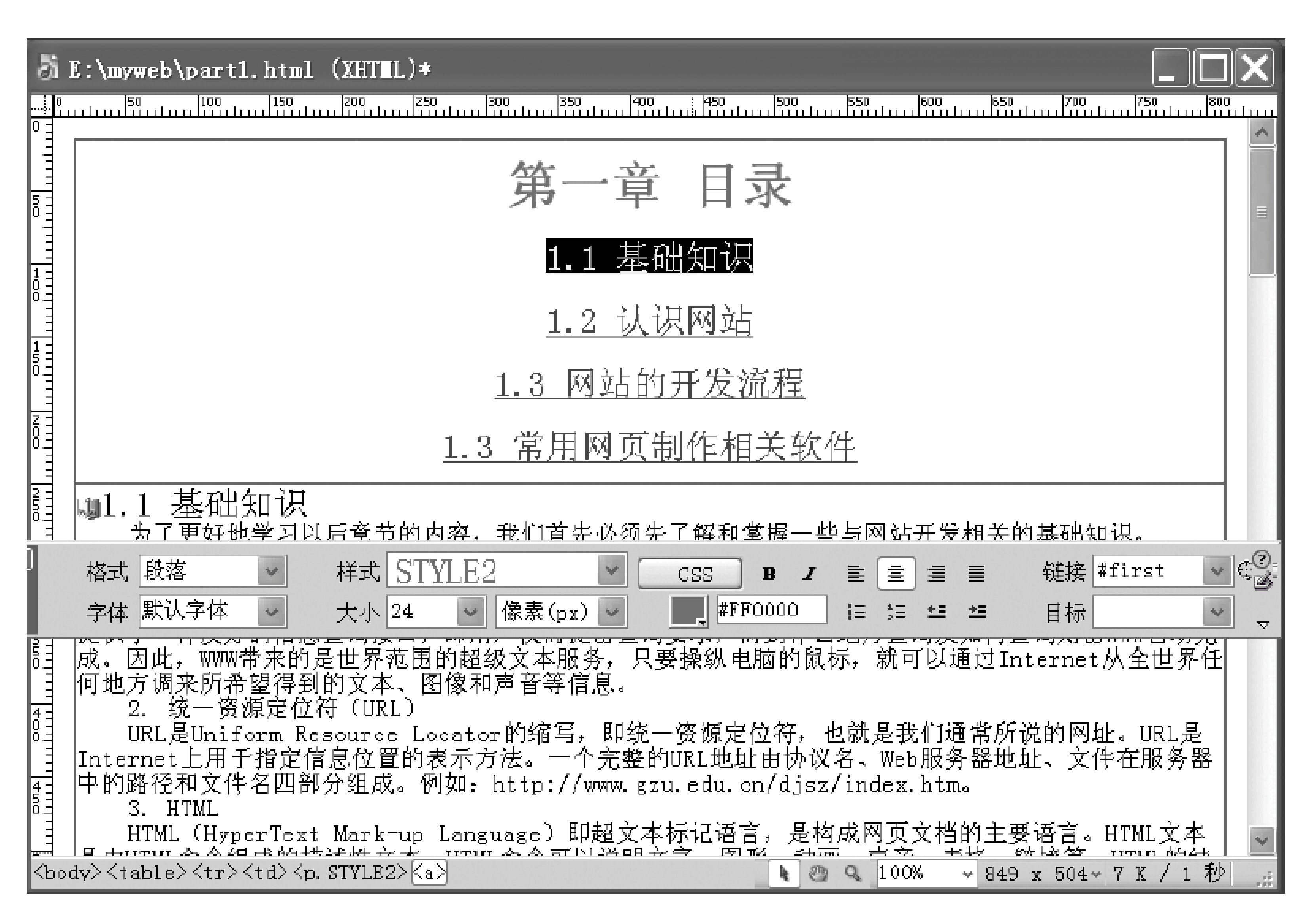


图 7-102　设置锚点链接

（8）在每节内容结束处创建一个“返回目录”的锚点链接。将鼠标定位在“目录”文字后，执行“插入”→“命名锚记”命令，插入一个名为 mulu 的命名锚记，如图 7-103 所示。

（9）将鼠标定位在每节内容结束处，执行“插入”→“媒体”→“Flash 按钮”命令，在弹出的“Flash 按钮”对话框中进行设置，如图 7-104 所示。

（10）单击“确定”按钮，完成“返回目录”锚点链接的建立。其效果如图 7-105 和图 7-106 所示。

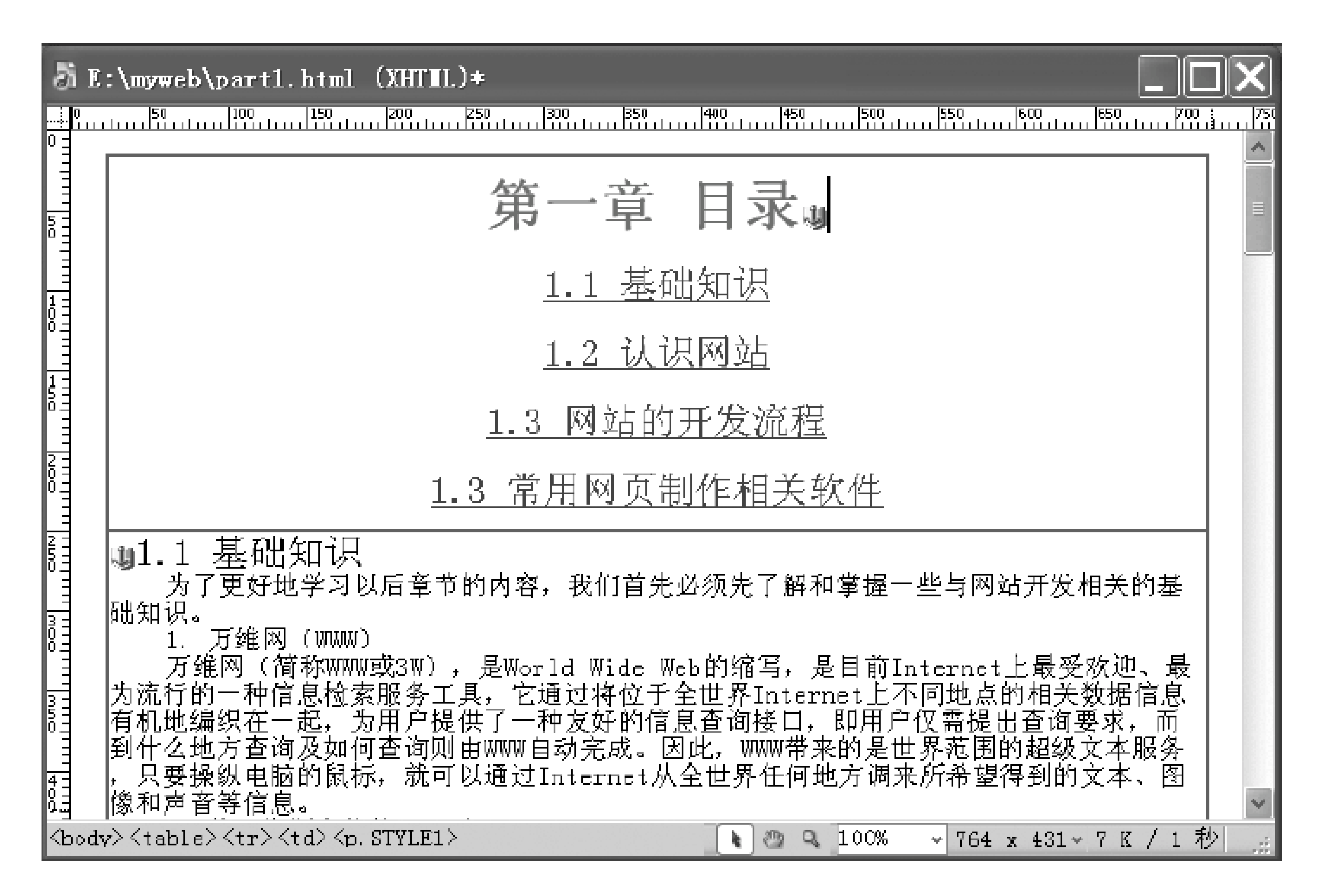


图 7-103　插入目录命名锚记



图 7-104　插入“返回目录”Flash 按钮

7.5.5　创建电子邮件链接

电子邮件链接是一种特殊的链接，使用电子邮件链接可以方便地进行电子邮件的发送。在浏览器中单击邮件链接时，将启动默认的邮件发送程序，在电子邮件消息窗口中，“收件人”域自动更新为显示电子邮件链接中指定的地址。利用菜单命令创建电子邮件链接的操作步骤如下：

（1）将鼠标光标放置需要插入电子邮件链接的位置。

（2）执行“插入”→“电子邮件链接”命令，或单击“常用”工具栏中的“电子邮件链接”按钮，打开“电子邮件链接”对话框，如图 7-107 所示。

（3）在“文本”文本框中输入邮件链接要显示在页面上的文本，在 E-mail 文本框中输

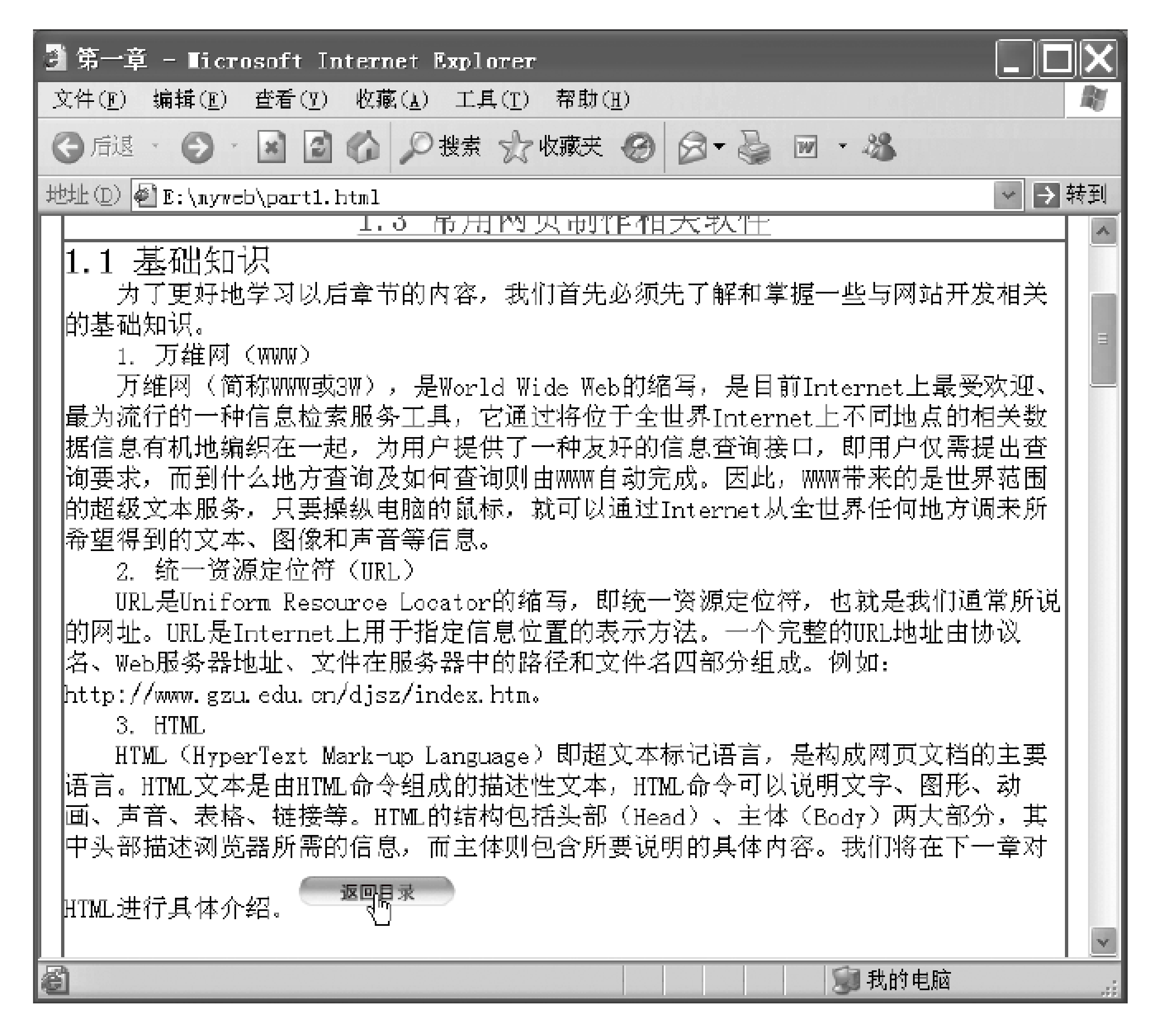


图 7-105　单击“返回目录”按钮

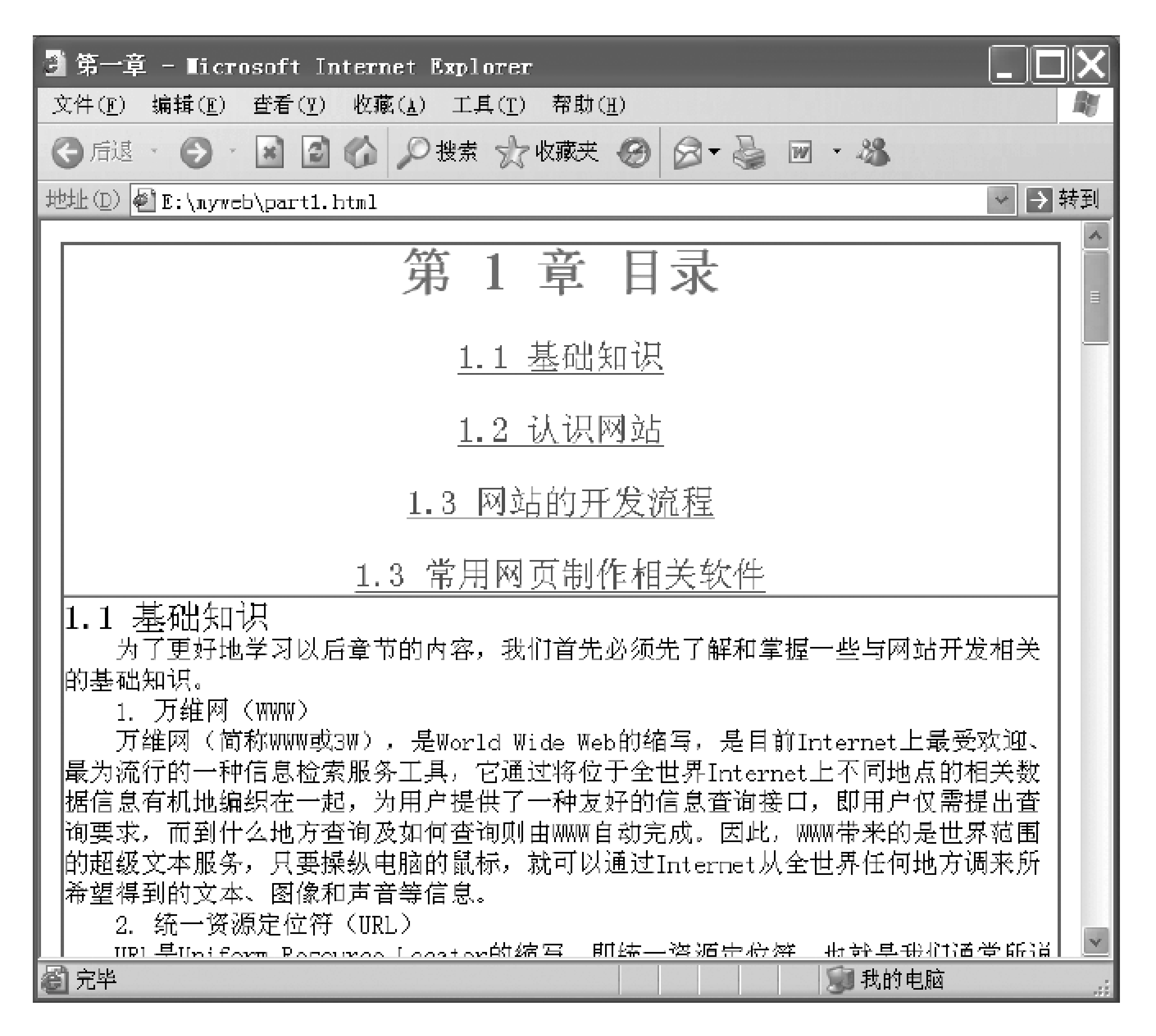


图 7-106　单击后返回目录

电子邮件链接

文本：

E-Mail：

确定

取消

帮助(H)

图 7-107　“电子邮件链接”对话框

入要链接的邮箱地址。

(4) 单击“确定”按钮,邮件链接就加到了当前文档中。

另外还可以直接使用“属性”面板创建电子邮件链接,其方法是先选中要作为邮件链接的文本或对象,在“属性”面板的“链接”文本框中,先输入 mailto:,然后再跟电子邮件地址,注意在冒号和电子邮件地址之间不能输入任何空格,例如:mailto:yoyo@126.com。

7.5.6 创建下载链接和音乐链接

1. 创建下载链接

当用户希望浏览者从自己网站上下载资料时,就需要为文件提供下载链接。下载链接是指单击某个超链接时会打开一个“文件下载”对话框(或自动启动下载工具),通过在该对话框中单击“打开”或“保存”按钮,可以打开或下载文件。下载链接一般是指向压缩文件(文件扩展名为.rar 或.zip)和可执行文件(文件的扩展名为.exe 或.com)等。其创建方法为:在文档中选中指示下载文件的对象,然后单击“属性”面板中的“链接”文本框右侧的“浏览”按钮,打开“选择文件”对话框,在该对话框中选择要链接的文件,单击“确定”按钮即可建立下载链接。

2. 创建音乐链接

在网页中不但可以添加背景音乐,还可以在网页中添加音乐链接。其添加方法为:先选中要创建音乐链接的对象,然后在“属性”面板的“链接”文本框中选择音乐文件即可添加音乐链接。

7.5.7 创建空链接

空链接是指未指定目标端点的链接,即单击后不进行任何的跳转。如果要为网页文本或图像添加脚本代码或实现一些特殊的功能,则需要添加空链接。其创建方法为:选择要添加空链接的对象,在“属性”面板中的“链接”文本框中输入“#”符号或“javascript:;”即可。

说明:当单击利用“#”符号创建的空链接时,页面会跳转到网页文件的顶端,但单击利用“javascript:;”来创建的空链接,则可以避免这种情况的出现,网页内容将保持原来的位置不变。

7.5.8 创建脚本链接

脚本链接执行 JavaScript 代码或调用 JavaScript 函数,它非常有用,能够在不离开当前网页的情况下,为访问者提供有关某项的附加信息,脚本链接还可用于在访问者单击特定项时,执行计算、表单验证和其他处理任务。

创建脚本链接的方法是：选择要创建脚本链接的对象，在“属性”面板中的“链接”文本框中输入“JavaScript：”，后面跟一些 JavaScript 代码或函数调用。

例如：javascript：window. Close( )表示关闭当前窗口；javascript：alert("…") 表示弹出提示对话框。

7.5.9 创建导航条

导航条一般由一幅或一组图像组成，这些图像的显示内容随用户的操作不同而进行相应的变化。导航条为访问者浏览不同网页提供了一条捷径。导航条的图像分别代表以下 4 种状态。

（1）一般：用户尚未单击或尚未与此项目交互时所显示的初始图像。

（2）滑过：指鼠标指针从图像上经过时出现的图像。

（3）按下：单击导航条图像时显示的图像。

（4）按下时鼠标经过：单击图像后，当鼠标指针经过该图像时显示的图像。

1. 插入导航条

要在网页中插入导航条，可以执行“插入”→“图像对象”→“导航条”命令，打开“插入导航条”对话框，如图 7-108 所示。



图 7-108 “插入导航条”对话框

在“插入导航条”对话框中，各选项的功能如下所述。

（1）+按钮和−按钮：单击+按钮，将在“导航条元件”文本框中添加一个菜单项；选定一个菜单项，然后单击−按钮可以将其删除。

（2）▲按钮和▼按钮：使用该箭头按钮可以使菜单项在列表中向上或向下移动。

（3）项目名称：用来输入导航条项目的名称。

（4）状态图像：单击“浏览”按钮选择最初将显示的图像。此项为必需项，其他图像状态选项为可选项。

(5) 鼠标经过图像：单击“浏览”按钮选择用户指针滑过状态图像时所显示的图像。

(6) 按下图像：单击“浏览”按钮选择用户单击状态图像后显示的图像。

(7) 按下时鼠标经过图像：单击“浏览”按钮选择当用户将鼠标指针滑过按下图像所显示的图像。

(8) 替换文本：用来输入导航条项目的描述性名称。

(9) 按下时，前往的 URL：用来输入导航条项目对应的链接地址。

(10) 预先载入图像：当页面初始下载时，将图像预先下载。如果不选定此复选框，当鼠标移过初始图像时，在显示“鼠标经过图像”时将会延迟。

(11) 页面载入时就显示“鼠标按下图像”：选中该复选框，可在显示页面时，以按下状态显示初始图像。

(12) 插入：用来选择在文档中是垂直插入还是水平插入导航条项目。

注意：一个网页中只允许有一个导航条，如果再次插入时 Dreamweaver 8.0 会出现提示，如图 7-109 所示。

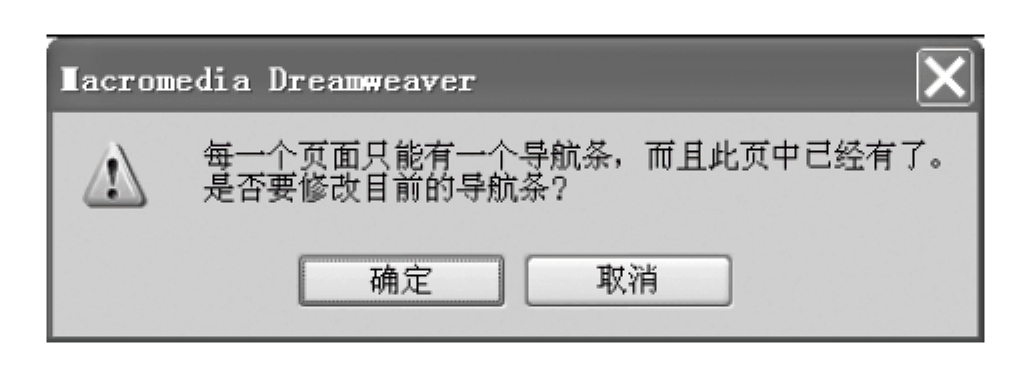


图 7-109 提示对话框

2. 编辑导航条

执行“修改”→“导航条”命令，可以对已经插入的导航条进行编辑。在打开的如图 7-110 所示的“修改导航条”对话框中可以增加和删除导航条元件、改变导航条元件出现的先后顺序、向导航条添加图像，或从导航条删除图像，还可以更改图像或图像组，等等。

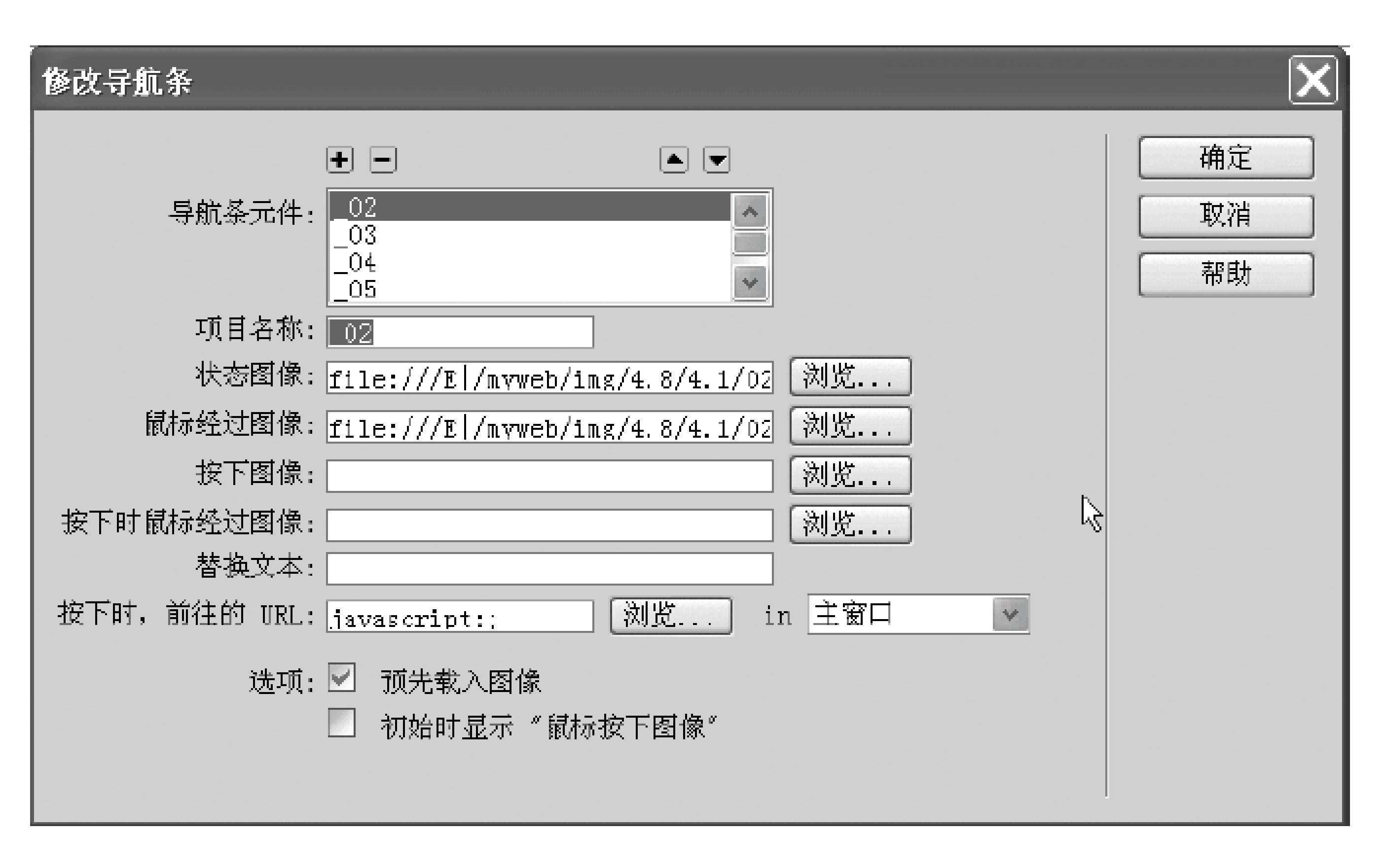


图 7-110 “修改导航条”对话框

注意：导航条的“水平”和“垂直”状态只有在第一次插入的时候设定，编辑导航条时无此选项。

7.5.10 创建跳转菜单

跳转菜单相当于一组超链接的集合，在网页中显示为弹出式下拉菜单，如图 7-111 所示。弹出菜单内的链接没有类型上的限制，可以是内部链接，也可以是其他网站的链接，还可以是电子邮件链接或命名锚记链接。

--**请选择**--
--**请选择**--
清华大学
北京大学
复旦大学
中山大学
香港大学

图 7-111 跳转菜单

创建跳转菜单的具体操作步骤如下：

(1) 将鼠标光标置于网页中要插入跳转菜单的位置。

(2) 执行"插入"→"表单"→"跳转菜单"命令，或单击"表单"常用工具栏中的"跳转菜单"按钮，弹出"插入跳转菜单"对话框，如图 7-112 所示。在"文本"编辑框中输入菜单名称，如"清华大学"。在"选择时，转到 URL"编辑框中输入菜单要链接到的网址，如 http://www. tsinghua. edu. cn。这样一个菜单项就创建完成了。



图 7-112 "插入跳转菜单"对话框

对话框中其他项的含义如下所述。

① 菜单项：用来列出所有创建的菜单项。

② 打开 URL 于：用来设置跳转菜单项链接目标的窗口打开方式。

③ 菜单名称：用来设置跳转菜单名称。

④ 菜单之后插入前往按钮：选中该项，会在跳转菜单的后面添加一个"前往"按钮 前往。当浏览者在下拉菜单中选择了相关项后，必须单击该按钮才可以打开链接网页。如果不选择此项，则单击菜单项即可直接打开链接网页。

⑤ 更改 URL 后选择第一个项目：选中该项，跳转后可以重新定义第一个选项为默认选项。

(3) 单击 + 按钮，为跳转菜单添加其他项，并按步骤(2)的方法设置文本和链接地址，最后单击"确定"按钮，完成跳转菜单的创建。

说明：跳转菜单中的菜单项必须为两个以上，否则跳转功能不会实现。

7.5.11　设置链接属性

1. 设置链接文本样式

创建链接的文本一般都是蓝色并带有下划线，如果觉得太单调，不美观，可以自定义链接文本样式。本节主要介绍通过设置文档的页面属性来定义链接文本的样式，具体操作步骤如下：

(1) 执行“修改”→“页面属性”，打开“页面属性”对话框。

(2) 在“分类”列表框中选择“链接”类别，再根据需要对各项参数进行设置，如图 7-113 所示。各项参数的具体含义如下所述。



图 7-113　“链接”样式参数

① 链接字体：设置链接文本的字体类型。

② 大小：设置链接文本的字体大小。

③ 链接颜色：设置应用于链接文本的颜色。

④ 已访问链接：设置应用于访问过的链接的颜色。

⑤ 变换图像链接：设置当鼠标位于链接上时应用的颜色。

⑥ 活动链接：设置当鼠标在链接上单击时应用的颜色。

⑦ 下划线样式：设置应用于链接的下划线样式。

2. 设置目标窗口打开方式

目标窗口就是单击超链接后，该链接所指内容显示的窗口。在 Dreamweaver 8.0 中可以利用“属性”面板中的“目标”选项为目标窗口设置不同的打开方式，有如下 4 种选项。

(1) _blank：表示在保留当前网页窗口的状态下，在新窗口中显示被打开的链接网页。

(2) _parent：表示在当前窗口显示被打开的链接网页。如果是框架网页，则在父框架中显示被打开的链接网页。

(3) _self：表示在当前窗口显示被打开的链接网页。如果是框架网页，则在当前框

架中显示被打开的链接网页。

（4）_top：表示在当前窗口显示被打开的链接网页。如果是框架网页，则删除所有框架，显示当前网页。

【实例 7-7】 创建多彩链接。一般情况下链接的文本颜色都是蓝色，而且都带有下划线，使整个网页显得很杂乱。通过设置链接属性，使链接文本的颜色变成其他颜色，而且当浏览者访问链接时，文字会自动改变颜色，同时出现下划线。

（1）新建一个网页文件，执行“插入”→“表格”命令，插入一个 1 行 5 列，宽为 600 像素的表格，居中对齐显示，在“属性”面板中设置“填充”和“间距”分别为 1 和 2，如图 7-114 所示。

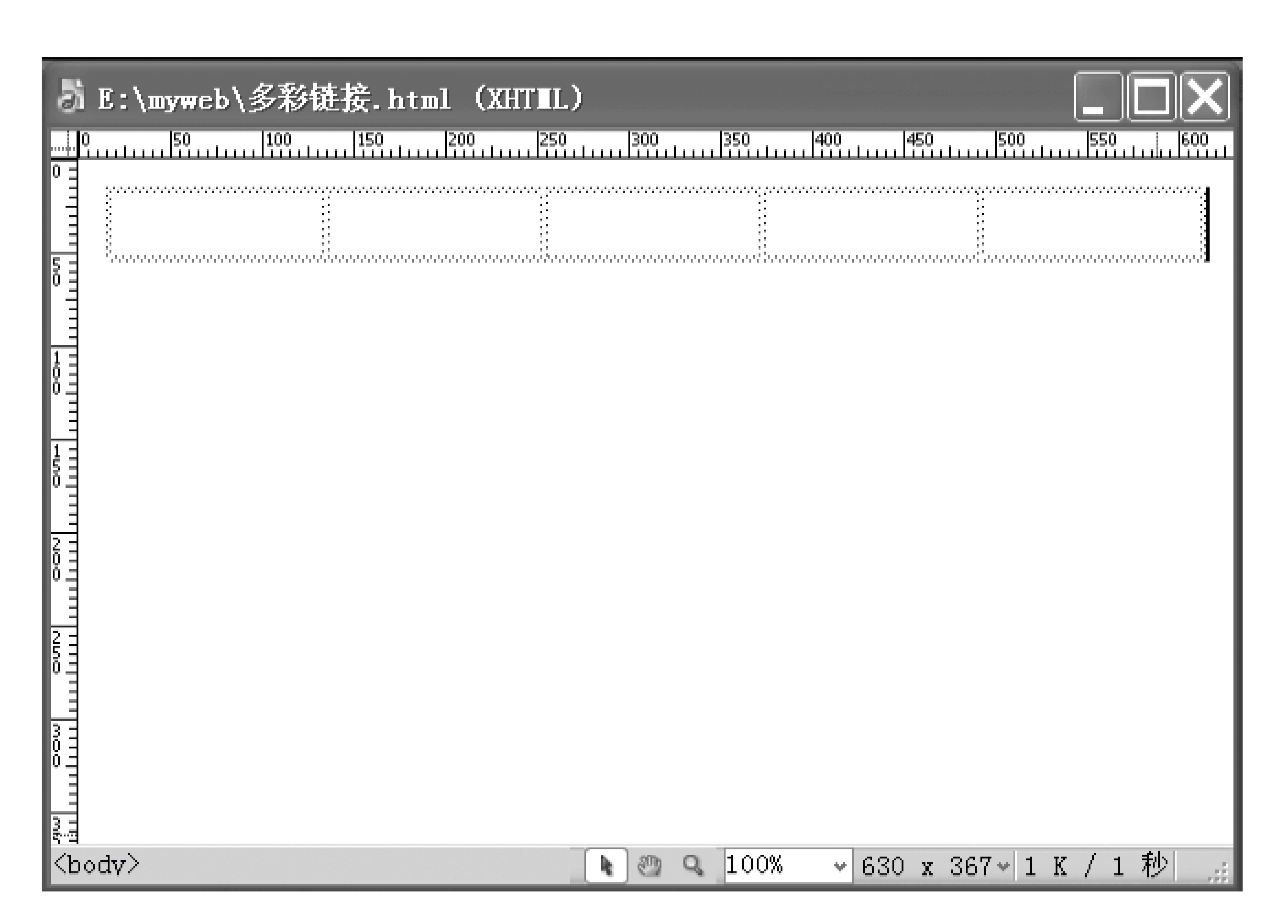


图 7-114　插入表格

（2）将鼠标光标移至表格左侧的单元格中，执行“插入”→“表格”命令，插入一个 1 行 1 列的嵌套表格。然后在“属性”面板中将嵌套表格的“宽”和“高”分别设置为 100%与 25 像素，将“填充”、“间距”、“边框”全部设置为 0，将“背景颜色”设置为红色，如图 7-115 所示。



图 7-115　插入嵌套表格

(3) 依次在表格的其余单元格中插入一个 1 行 1 列的嵌套表格，然后在“属性”面板中将嵌套表格的“宽”和“高”分别设置为 100%与 25 像素，将“填充”、“间距”、“边框”全部设置为 0，将“背景颜色”设置为红色，如图 7-116 所示。

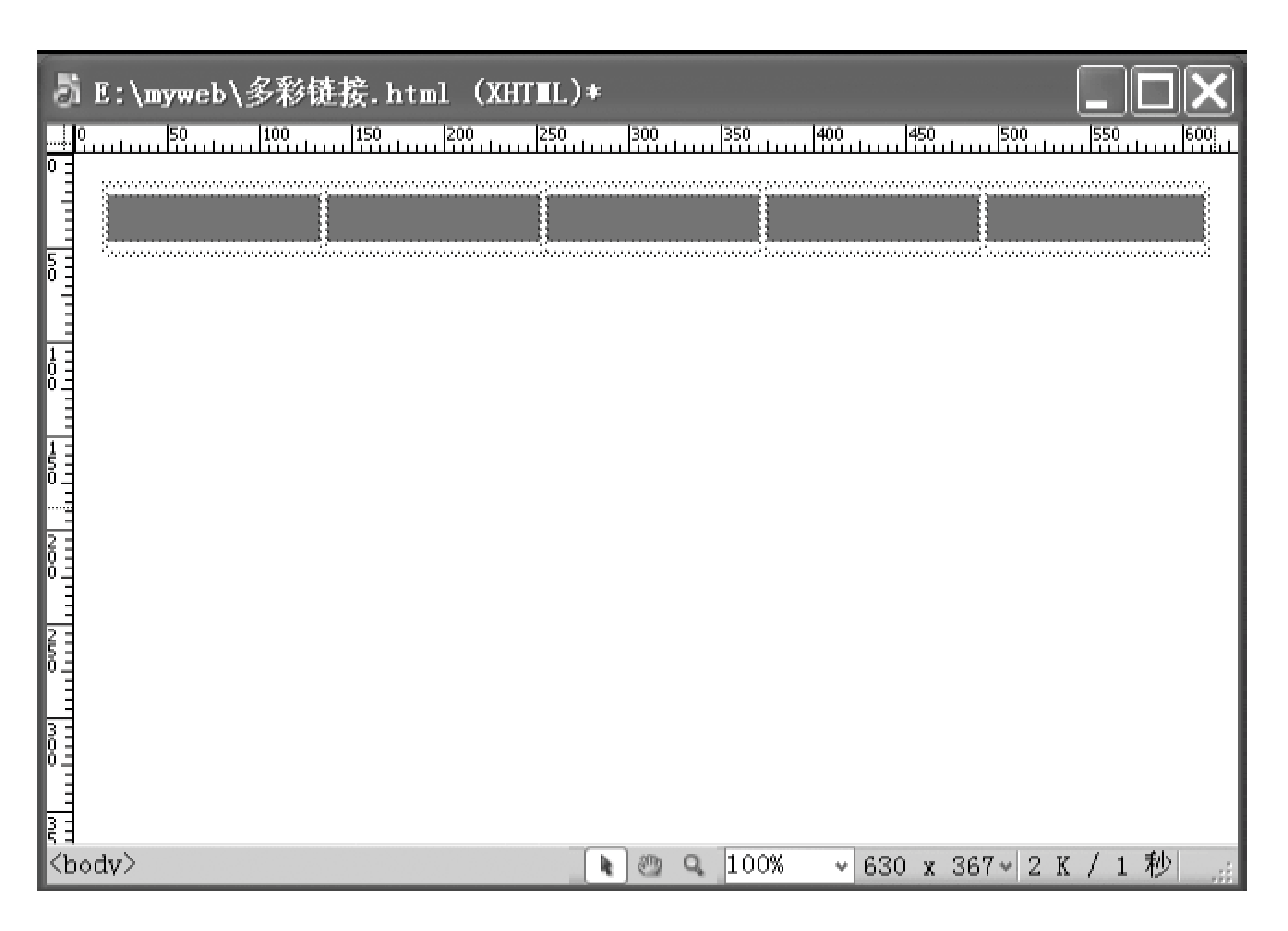


图 7-116　插入嵌套表格

(4) 分别在插入的嵌套表格中输入文本，文本大小为 16 像素，颜色为黑色，居中对齐显示，如图 7-117 所示。

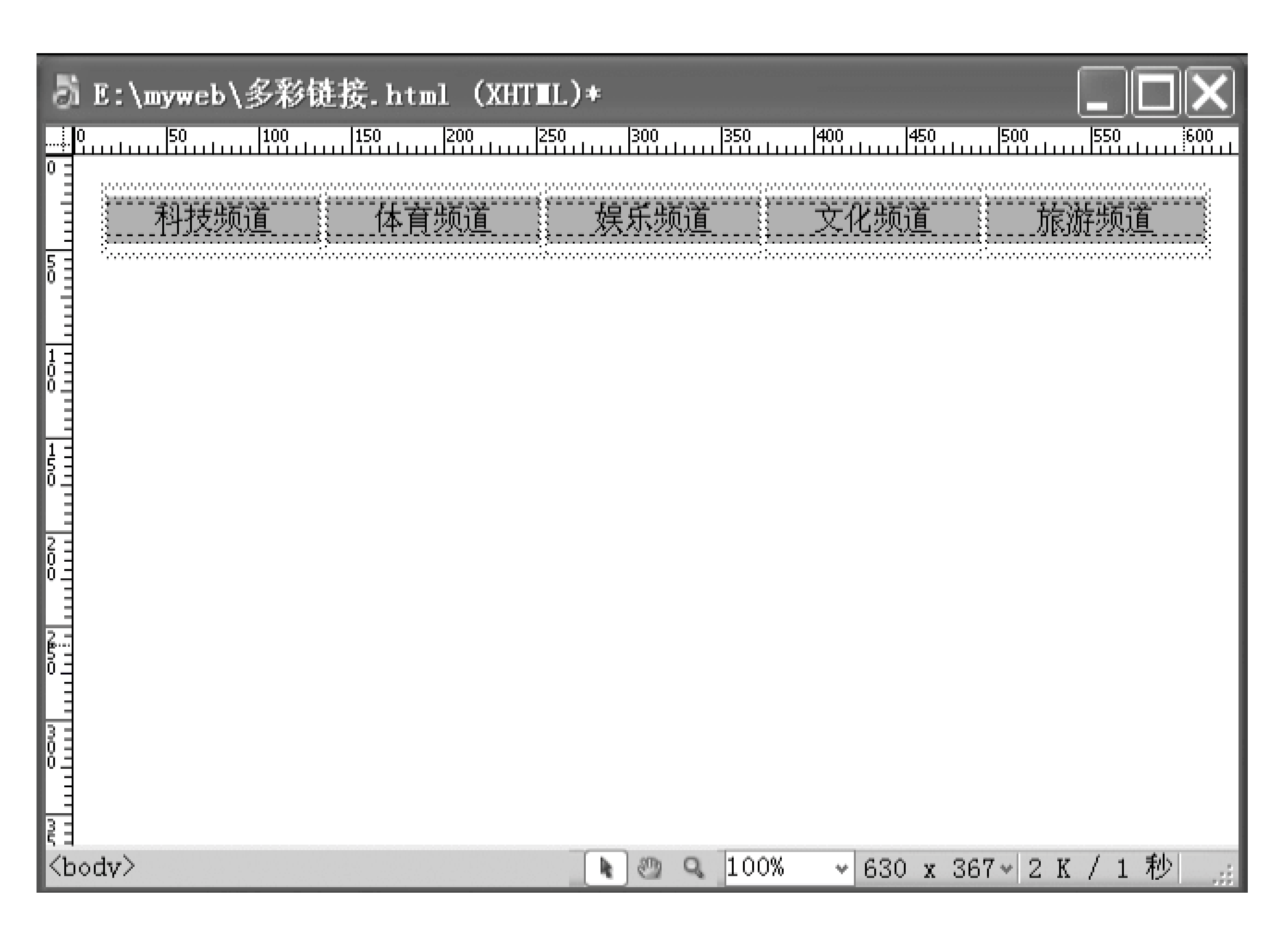


图 7-117　输入文本

(5) 依次选择嵌套表格中的文本，在“属性”面板上的“链接”文本框里输入“#”号，为文本创建空链接。这时可以看到文本颜色变为蓝色，并出现了下划线，如图 7-118 所示。

(6) 执行“修改”→“页面属性”命令，弹出“页面属性”对话框，在“分类”列表中单击“链接”选项，将“链接颜色”与“已访问链接”的颜色都设置为白色，将“变换图像链接”的颜色设置为绿色。然后在“下划线样式”下拉列表框中选择“仅在变换图像时显示下划线”选项，如图 7-119 所示。

(7) 单击“确定”按钮，完成链接属性设置。按 F12 键预览网页，显示效果如图 7-120 所示。

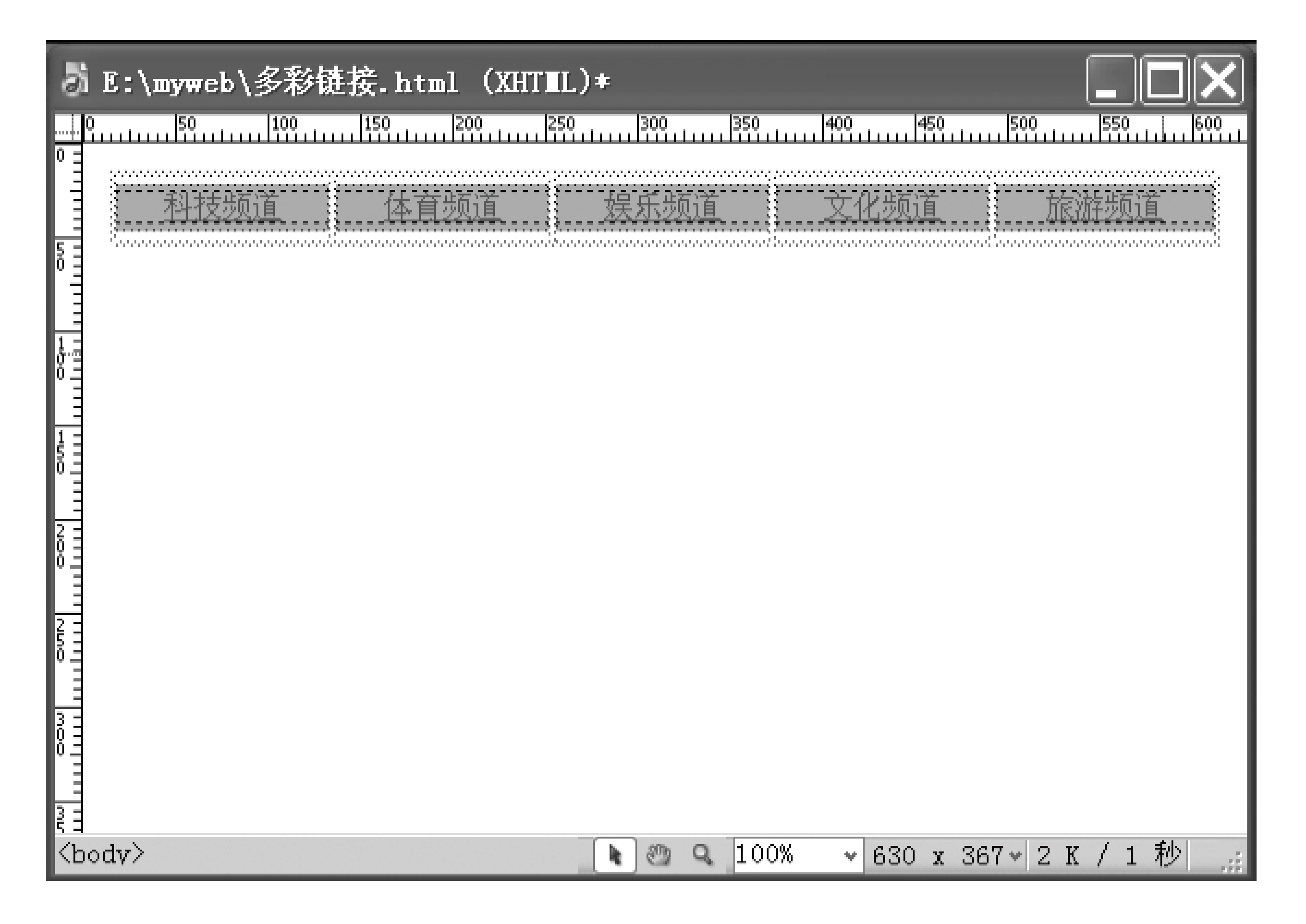


图 7-118　设置链接



图 7-119　“页面属性”对话框



图 7-120　链接效果显示

7.6 习　　题

一、选择题

1. 在网页中最常用的图像格式是________。

   A. BMP 和 TIF　　　　B. JPG 和 BMP

   C. GIF 和 TIF　　　　D. JPG 和 GIF

2. 要通过快捷键为文本添加不换行空格，可以按________组合键。

   A. Ctrl＋Enter　　　　B. Ctrl＋Space

   C. Ctrl＋Shift＋Space　　　　D. Ctrl＋Shift＋Enter

3. 在 Dreamweaver 8.0 中可以通过________功能来制作类似幻灯片的图片转换。

   A. Flash 动画　　B. Flash 按钮　　C. Flash 文本　　D. Flash 元素

4. 下列关于表单的说法不正确的一项是________。

   A. 表单对象可以单独存在于表单域之外

   B. 表单中包含各种表单对象，例如文本域、列表、复选框和单选按钮

   C. 表单即表单对象

   D. 表单由两部分组成，即表单域和表单对象

5. 在一个网站中，路径的表现方式分别是________。

   A. 绝对路径、根目录相对路径

   B. 绝对路径、根目录绝对路径、文档目录相对路径

   C. 绝对路径、根目录绝对路径

   D. 绝对路径、根目录相对路径、文档目录相对路径

6. 下列关于绝对路径的叙述中，正确的一项是________。

   A. 绝对路径是被链接文档的完整 URL，不包括使用传输协议

   B. 使用绝对路径时需要考虑到源文件的位置

   C. 创建外部链接时，必须使用绝对路径

   D. 在绝对路径中，如果目标文件被移动，则链接同样可用

7. 设置超链接属性时，目标栏设置为_blank 时，表示的是________。

   A. 会在当前窗口的父窗口中打开链接

   B. 会在新的窗口中打开链接

   C. 会在当前窗口中打开链接

   D. 会在当前浏览器在最外层打开链接

8. 在 Dreamweaver 8.0 中使用表单，下面功能中不属于文本框可以实现的是________。

   A. 可以输入 E-mail 地址的地址框

   B. 密码框

C. 可以输入大量文字的多行文本框

D. 单击“浏览”按钮在硬盘上寻找相应文件

二、操作题

1. 应用在本章中学到的知识,完成当鼠标移至图像时显示另一幅图像的效果。

2. 创建一个网站相册,然后为其添加背景音乐。

3. 在实例 7-6 的基础上,在每节内容后添加“上一节”、“下一节”和“返回目录”按钮,并实现跳转。

第8章

使用模板和库

模板和库可以提高网站创建与更新效率。在网页制作过程中，为了整体风格统一，很多页面会用到相同的布局、图片和文字等元素。为了避免一次次重复劳动，可以使用 Dreamweaver 8.0 提供的模板和库的功能，将具有相同版面结构的页面制作成模板，将相同的元素（如版权信息）制作为库项目，存放在站点中以供随时调用，这样能够帮助网页设计者快速制作大量相似的网页，并能够方便地修改应用了模板和库的所有网页。

本章学习要点：

- 模板和库的作用
- 创建模板和库
- 使用模板和库

8.1 模　　板

模板是一种将较好的格式保留以备反复使用的文件，其扩展名为.dwt，并存放在本地站点的 templates 文件夹中，该文件夹只有在创建模板的时候才会自动生成。注意创建模板之前一定要先建立站点。

模板文件最显著的特征就是存在可编辑区域和锁定区域之分。锁定区域主要用来锁定体现网站风格部分，因为在整个网站中这些区域是相对固定、独立的，它可以包括网页背景、导航菜单、网站标志等内容。而可编辑区域则是用来定义网页具体内容部分，它们是区别网页之间最明显的标志，因为网页的内容必定是不相同的，在整个网站中可编辑区域的内容是相对灵活的，可以随时修改具体内容。

8.1.1 创建模板

在 Dreamweaver 8.0 中可以将现有的网页文档创建为模板，然后根据需要加以修改，或者创建一个空白模板，在其中输入需要显示的文档内容。

1. 将现有的文档保存为模板

将现有的文档保存为模板的操作步骤如下：

（1）打开要保存为模板的文件。

（2）执行“文件”→“另存为模板”命令，打开“另存为模板”对话框，如图 8-1 所示。

（3）单击“站点”右侧的下拉按钮，在弹出的下列列表框中选择一个站点名称；在“现存的模板”中将显示当前系统中存在的模板；在“另存为”右侧的文本框中输入新建的模板名称。

（4）单击“保存”按钮，完成模板的保存。



图 8-1 “另存为模板”对话框

2. 创建空白模板

在 Dreamweaver 8.0 中还有另外一种创建模板的方法，就是直接创建新的空白模板。其方法与创建普通网页相似，执行“文件”→“新建”命令，在打开的“新建文档”对话框中选择“类别”列表中的“基本项”选项，然后从“基本页”列表中选择“HTML 模板”，单击“创建”按钮，如图 8-2 所示，就可以建立一个空白模板。



图 8-2 “新建文档”对话框

8.1.2 定义模板区域

模板中有些区域是不能编辑的，称为锁定区；有些区域则是可以编辑的，称为可编辑区。通过编辑可编辑区中的内容，可以得到与模板相似但又有所不同的新网页。

Dreamweaver 8.0 提供了 4 种模板区域类型，分别是可编辑区域、重复区域、可选区域和可编辑标签属性。

1. 定义可编辑区域

可编辑区域是基于模板的文档中的未锁定区域；它是模板中可以编辑的部分。模板的创作者可以将模板的任何区域指定为可编辑的。要让模板生效，它应该至少包含一个可编辑区域，否则，基于该模板的页面将无法编辑。

在默认情况下，新创建的模板的所有区域都处于锁定状态。因此，要使用模板，必须将模板中的某些区域设置为可编辑区域。定义可编辑区域的操作步骤如下：

（1）将鼠标光标放到要插入可编辑区域的位置。

（2）执行“插入”→“模板对象”→“可编辑区域”命令，或单击“常用”插入工具栏中的“可编辑区域”按钮，打开“新建可编辑区域”对话框，如图 8-3 所示。

（3）在“名称”文本框中输入可编辑区域的名称。

（4）单击“确定”按钮，即可在光标位置插入可编辑区域，如图 8-4 所示。

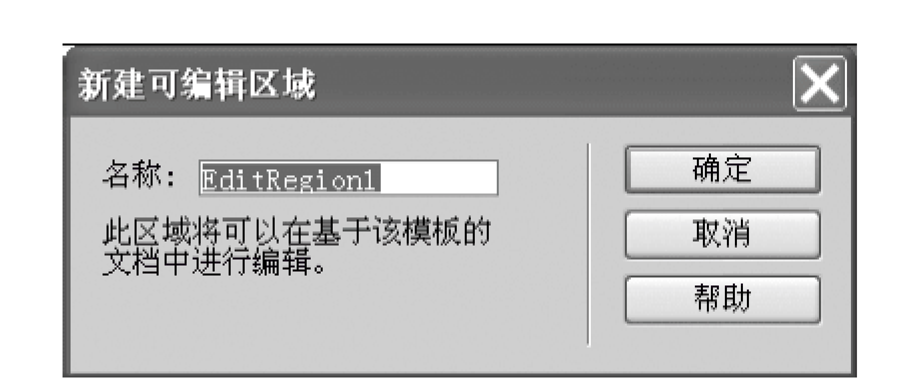


图 8-3 “新建可编辑区域”对话框



图 8-4 插入可编辑区域

插入可编辑区后，将会在状态栏上出现一个<mmtemplate:editable>标签项，在状态栏上单击此标签后，会选中可编辑区域；按 Delete 键可以删除可编辑区域。

说明：在 Dreamweaver 8.0 中对模板进行可编辑区域内容定义时，既可以标记整个表格，也可以标记表格中的某个单元格作为可编辑区域，但是不能一次标记多个单元格。层被标记为可编辑区域后仍然可以随意改变其位置，并且可以任意修改层的内容。

2. 定义可选区域

可选区域是在创建模板时定义的。在使用模板创建网页时，对于可选区域的内容(如文本、图片等)，可以选择显示或者不显示。使用可选区域可以控制不一定在基于模板的文档中显示的内容。有两种可选区域对象。

（1）可选区域：可以显示和隐藏特别标记的区域，在这些区域中无法编辑内容。可选区域的模板选项卡在单词 if 之后。根据模板中设置的条件，可以定义该区域在其所创建的页面中是否可见。

（2）可编辑的可选区域：可以设置是否显示或隐藏该区域，并可以编辑该区域中的

内容。比如，如果可选区域中包括图像或文本，即可设置该内容是否显示，并根据需要对该内容进行编辑。可编辑区域是由条件语句控制的。

定义可选区域的具体操作步骤如下：

（1）将鼠标光标放到要定义可选区域的位置。

（2）执行“插入”→“模板对象”→“可选区域”命令，或单击“常用”插入工具栏中的“可选区域”按钮，打开“新建可选区域”对话框，如图 8-5 所示。



图 8-5　“新建可选区域”对话框

（3）在“名称”文本框中输入可选区域的名称；选中“默认显示”复选框，表示可以设置要在文档中显示的选定区域。

（4）单击“高级”选项卡，对话框内容如图 8-6 所示。单击“使用参数”单选按钮右侧的下拉按钮，打开下拉列表框，可选择与选定内容链接的现有参数；选择“输入表达式”单选按钮，则可输入表达式内容。

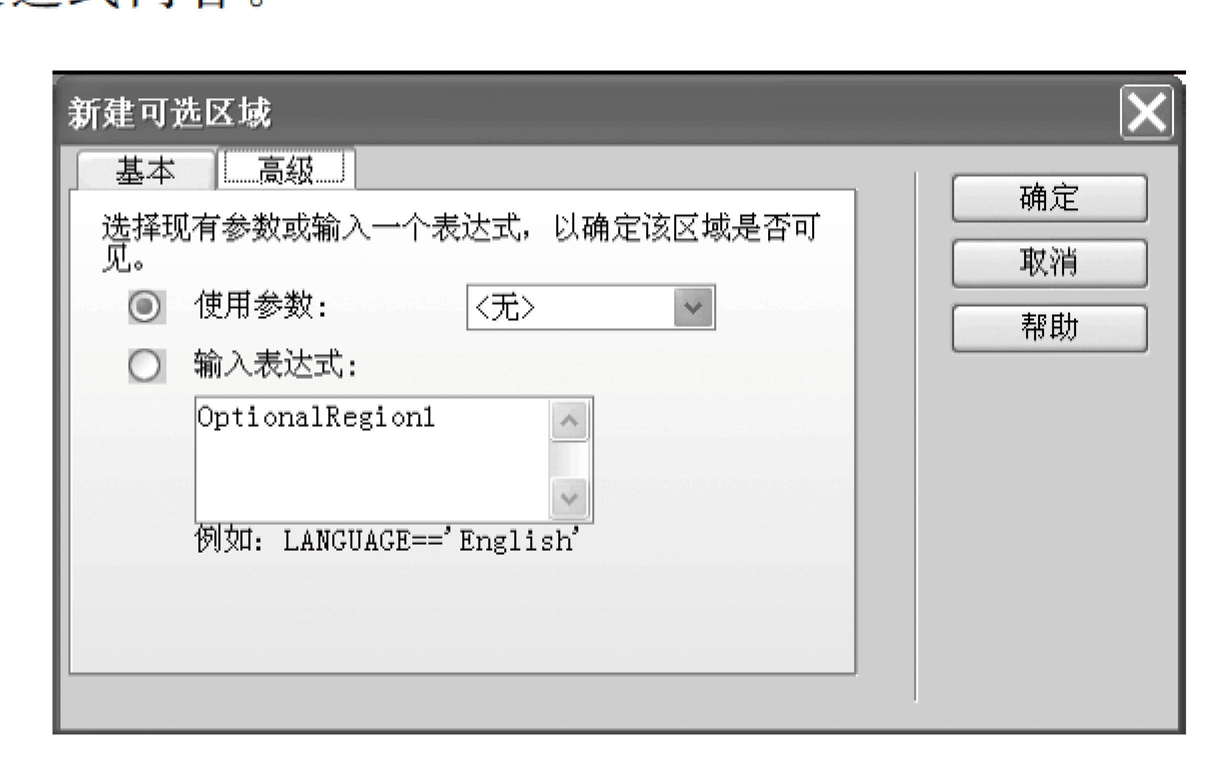


图 8-6　“高级”选项卡内容

（5）单击“确定”按钮，即可在模板文档上插入可选区域。

3. 定义重复区域

重复区域是可以根据需要在基于模板的页面上复制任意次数的模板部分。重复区域通常用于表格，但是也可以为其他页面元素定义重复区域。重复区域可以使用两种重复区域对象：重复区域和重复表格。用户可以使用重复区域在模板中复制任意次数的指定区域。重复区域是可编辑区域，要使重复区域中的内容可编辑，必须在重复区域内插入可

编辑区域。

定义重复区域的具体操作步骤如下：

(1) 将鼠标光标定位到要定义重复区域的位置。

(2) 执行“插入”→“模板对象”→“重复区域”命令，或单击“常用”插入工具栏中的“重复区域”按钮，打开“新建重复区域”对话框，如图 8-7 所示。

(3) 在“名称”文本框中输入重复区域的提示信息。

(4) 单击“确定”按钮，即可插入重复区域。

模板中除了可以定义一般内容为重复区域以外，还有一种特殊模板对象可以定义为可重复，那就是重复表格。可以使用重复表格创建包含重复行的表格格式的可编辑区域，也可以定义表格属性并设置表格单元格可编辑。

定义重复表格的具体操作步骤如下：

(1) 在模板文档中将插入点放在文档中想要插入重复表格的位置。

(2) 执行“插入”→“模板对象”→“重复表格”命令，弹出“插入重复表格”对话框，如图 8-8 所示。其中各选项含义如下所述。

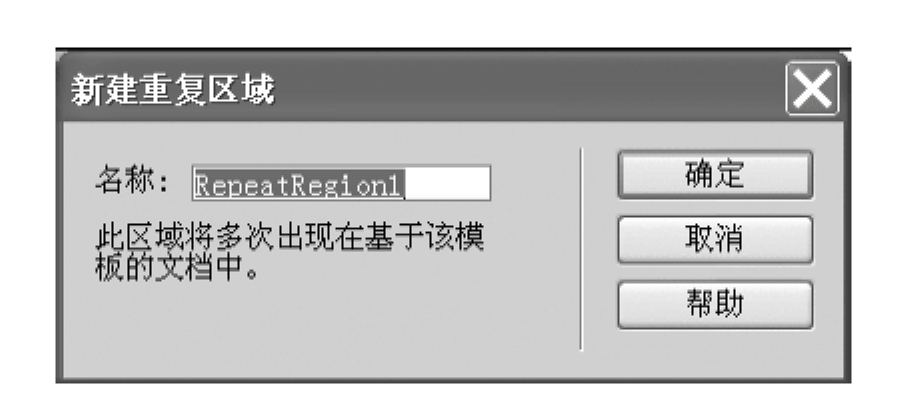


图 8-7 “新建重复区域”对话框



图 8-8 “插入重复表格”对话框

① 行数：用于确定表格具有的行的数目。

② 列数：用于确定表格具有的列的数目。

③ 单元格边距：用于确定单元格内容和单元格边框之间间隔的像素数。

④ 单元格间距：用于确定相邻的表格单元格之间间隔的像素数。

⑤ 宽度：以像素为单位或按占浏览器窗口宽度的百分比指定表格的宽度。

⑥ 边框：用于指定表格边框的宽度，以像素为单位。

⑦ 重复表格行：用于指定表格中哪些行包括在重复区域中。

⑧ 起始行：用于将输入的行号设置为包括在重复区域中的第一行。

⑨ 结束行：用于将输入的行号设置为包括在重复区域中的最后一行。

⑩ 区域名称：用于为重复区域设置唯一的名称。

(3) 根据需要进行相应设置后，单击“确定”按钮，即可插入重复表格。

4. 定义可编辑标签属性

可编辑标签属性可以解除模板中某些页面元素的某个或某些属性的锁定，以便该属性可以在基于模板的页面中编辑，允许用户在基于模板的页面中修改指定标签属性，例

如，模板文档中设置背景颜色为可编辑标签属性，用户即可在基于模板的页面中设置不同的背景颜色，并且只能更新指定为可编辑的属性，在页面中可以设置多个可编辑属性，这样用户就可以在基于模板的文档中修改这些属性，从而设计出风格大体一致但又有适当变化的一组网页来。可编辑标签属性提供了四种类型：文本、布尔值、颜色和 URL。

定义可编辑标签属性的具体操作步骤如下：

（1）选定要设置可编辑标签属性的对象。

（2）执行“修改”→“模板”→“令属性可编辑”命令，打开“可编辑标签属性”对话框，如图 8-9 所示。

（3）在“属性”下列列表框中选择可编辑的属性，若没有需要的属性，则单击“添加”按钮，打开 Dreamweaver 对话框，如图 8-10 所示。在文本框中输入要添加的属性名称，单击“确定”按钮。

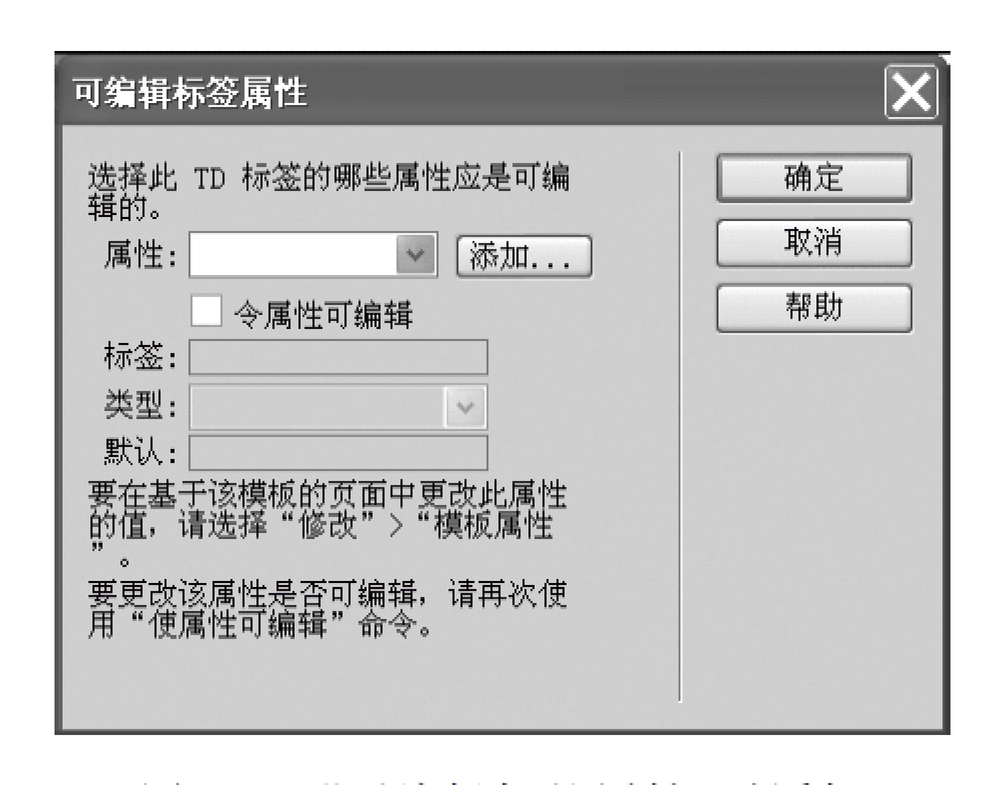


图 8-9 “可编辑标签属性”对话框

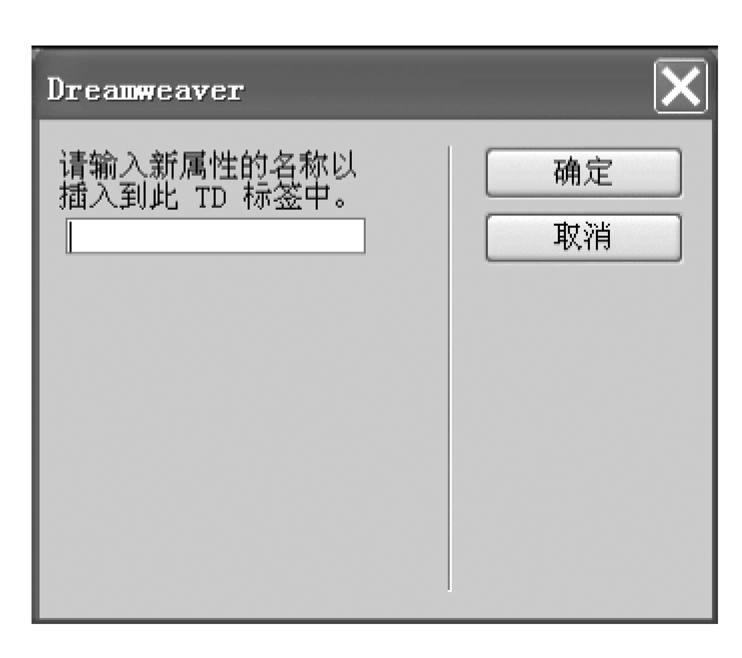


图 8-10 Dreamweaver 对话框

（4）选中“令属性可编辑”复选框，则处于其下方的选项可用。在“标签”文本框中输入标签名称；单击“类型”右侧的下拉按钮，在弹出的下拉列表框中选择该属性允许具有的值的类型；在“默认”文本框中输入所选标签属性的值。

（5）单击“确定”按钮。

8.1.3 嵌套模板

嵌套模板是指其设计和可编辑区域都基于另一个模板的模板。嵌套模板对于控制共享许多设计元素的站点页面中的内容很有用，但在各页之间有些差异，例如，基本模板中可能包含更宽广的设计区域，并且可以由站点的许多内容提供者使用，而嵌套模板可以进一步定义站点内特定部分的页面中的可编辑区域。在 Dreamweaver 8.0 中允许创建嵌套模板（可以多重嵌套），给网站开发和站点维护、更新带来了很大的方便。要创建嵌套模板，首先要保存基础模板，然后用基础模板创建新的文档，再把该文档保存为模板。在新的模板中，可以对基础模板中定义的可编辑区做进一步的定义，如果在基本模板中创建了一个可编辑区域，然后再创建一个嵌套模板，只要没有在嵌套模板的该区域中插入任何新的模板区域，该可编辑区域将会出现在基于嵌套模板的文档中。在基于嵌套模板的文档中，可以添加或更改从基本模板传递的可编辑区域，以及在新模板中创建的可编辑区域中

的内容。

在 Dreamweaver 8.0 中创建嵌套模板的具体方法是首先要创建一个基于模板的文档，然后在该文档中的可编辑区域内单击，在“常用”插入工具栏中单击“创建嵌套模板”按钮，在弹出的“另存为模板”对话框中为模板输入名称，单击“确定”按钮即可。

在嵌套模板中，传递的可编辑区域具有绿色边框。在可编辑区域内可以插入模板标记，这样它就不会作为可编辑区域在基于该嵌套模板的文档中传递。这种区域具有橙色的边框，而不是蓝色的边框。

8.1.4 应用模板

创建了模板，接下来就是基于模板创建新的文档了。以模板为基础创建新的文档有两种方法：一种是从模板创建文件，另一种是在现有的文档中应用模板。

1. 从模板创建文件

创建模板之后，就可以将模板作为新文档的基础，创建带有模板的新网页。具体操作步骤如下：

(1) 执行“文件”→“新建”命令，打开“从模板新建”对话框。选择该对话框中的“模板”选项卡，从中选择要应用的模板，如图 8-11 所示。



图 8-11 “从模板新建”对话框

(2) 单击“创建”按钮，即可创建一个应用该模板的页面。在模板中的相应部分输入内容后，保存为网页即可。

2. 在现有的文档中应用模板

基于模板创建新文档还有一种方法就是在现有的文档中应用已存在的模板。其具体

操作步骤如下：

（1）打开将要应用模板的文档。

（2）执行“修改”→“模板”→“套用模板到页”命令，打开“选择模板”对话框，如图 8-12 所示。

（3）在该对话框中选择一个模板，单击“选定”按钮。此时如果文档中存在不能自动指定到模板区域的内容，将弹出“不一致的区域名称”对话框。如果有未解析的内容，可以为该内容选择一个目标，如图 8-13 所示。单击“确定”按钮后，原有文档即可套用在模板中。



图 8-12　“选择模板”对话框



图 8-13　“不一致的区域名称”对话框

3. 页面与模板分离

基于模板创建的文档，要想更改页面中的其他不可更改的区域，有一种方法可以实现，那就是将页面从模板中分离出来。当页面被分离后，它将成为一个普通文档，不再存在与模板的任何关联，用户就可以任意修改可编辑区域和锁定区域的内容了。具体操作步骤如下：

（1）打开要分离的文档。

（2）执行“修改”→“模板”→“从模板中分离”命令，这时文档中的锁定区域会自动转变为可编辑区域。

8.1.5　修改模板并更新站点

因为模板和应用了模板的文档之间保持着链接的关系，所以在修改模板并将它保存的时候，Dreamweaver 8.0 会提示是否更新所有应用了该模板的页面。这就是 Dreamweaver 8.0 网站批量更新功能。

当已经利用模板创建了多个网页时，又想更改模板中的某些网页元素，可以直接在模板中更改，保存后将会弹出“更新模板文件”对话框，如图 8-14 所示。单击“更新”按钮，打开如图 8-15 所示的“更新页面”对话框完成自动更新。在保存模板的同时也更新了基于模板建立的所有网页。



图 8-14 “更新模板文件”对话框



图 8-15 “更新页面”对话框

8.2 库

应用模板是为了避免重复创建网页的整体框架，而应用库项目则是为了避免重复输入具有相同格式和内容的文档元素组合。所谓库项目，实际上是文档内容的任意组合，可以将文档中的任意内容存储为库项目，使它在其他地方被重复使用。

应用库可以控制局部效果。如制作网页时经常需要将邮箱地址、电话或版权等信息放到不同的网页上，这时如果一一进行输入就太麻烦了，可以将其收集到库中，使之成为库项目。使用时只需插入库项目就可以了。

Dreamweaver 8.0 将库项目存放在本地站点的 Library 文件夹中，并允许为每个站点定义不同的库。利用库面板及其快捷菜单，可以完成创建、删除、修改库项目，给库项目换名，把库项目添加到页面，用库项目更新站点或页面等任务。

8.2.1 创建库项目

在 Dreamweaver 8.0 中，文本、表格、表单、图像、插件等任意元素都可以作为库项目。当创建了一个库项目后，Dreamweaver 会在当前站点文件夹下创建一个库文件夹，以后生成的库项目都将放在该文件夹内，所以创建库项目之前必须先正确地建立站点。

创建库项目有两种方法，第一种是在打开的网页中选中要生成库项目的网页元素，执行“修改”→“库”→“增加对象到库”命令；另一种是执行“窗口”→“资源”命令，打开“资源”面板，单击“库”按钮，打开设置库属性的界面，如图 8-16 所示，单击按钮，在“名称”下输入库项目的名称，按 Enter 键，即可在“库”面板新建库项目。然后单击按钮即可对新建的库项目进行编辑。



图 8-16　创建库项目

8.2.2 编辑库项目

创建了库项目后，用户还可以对库项目进行重命名、更新、删除等操作。

1. 重命名库项目

要更改库项目的名称，具体操作步骤如下：

(1) 选定“库”面板上要重命名的库项目。

(2) 执行下列操作之一：

① 单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“重命名”选项。

② 单击“库”面板右上角的下拉按钮，从中选择“重命名”选项。

③ 单击库项目名称选项，使之变为可编辑状态。

(3) 输入新名称。

2. 库项目的更新

Dreamweaver 8.0 允许对库项目进行修改，但修改后原来使用该项目的网页就会失去与该项目的联系，需要及时更新。更新库项目的操作步骤如下：

(1) 执行“修改”→“库”→“更新页面”命令，打开“更新页面”对话框，如图 8-17 所示。

(2) 在对话框中，单击“查看”右端下拉按钮，打开下列列表框，从中选择需要的选项；选定“库项目”复选框，可以更新站点中的所有库项目；选定“模板”复选框，可更新站点中的所有模板。

(3) 单击“开始”按钮即可更新。

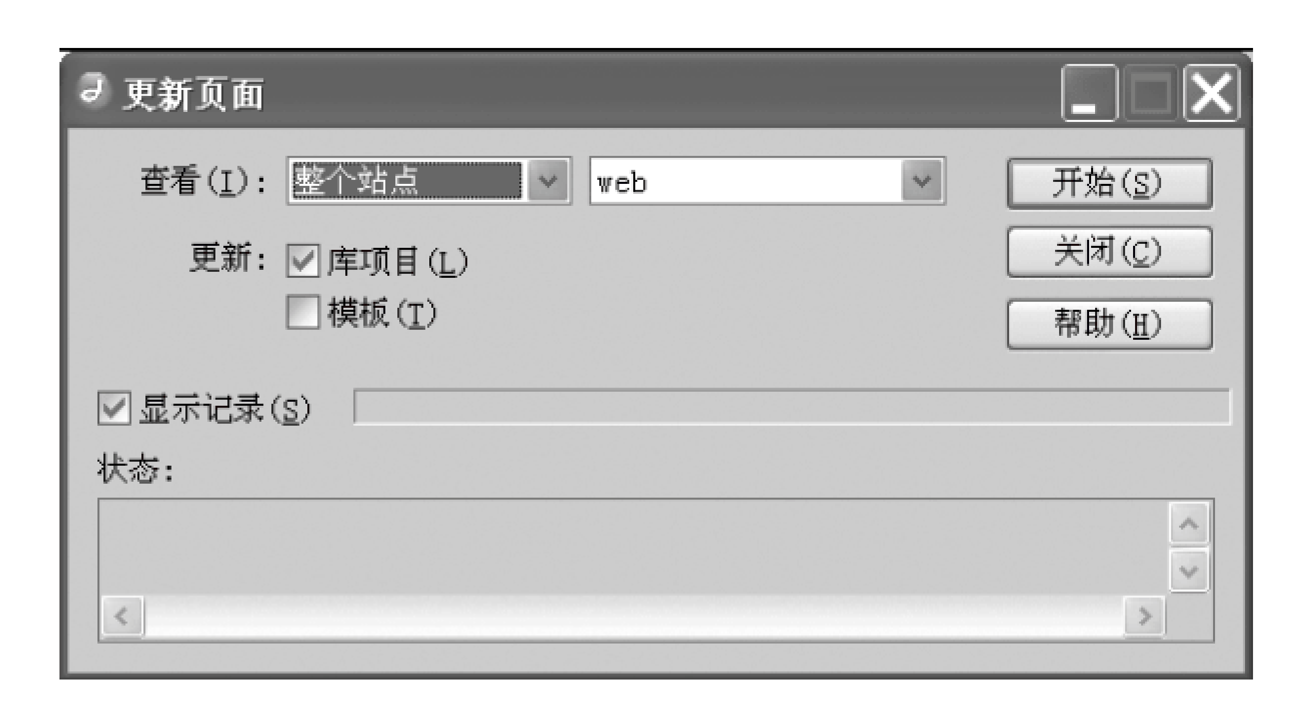


图 8-17 “更新页面”对话框

3. 删除库项目

要删除库项目，具体操作步骤如下：

(1) 选定“库”面板上要删除的库项目。

(2) 单击“库”面板右下角的“删除”按钮 或者按键盘上的 Delete 键。

说明：删除库项目的操作只是将库项目从库中删除掉，并不会改变文档的内容。

8.2.3 应用库项目

1. 应用库项目

创建好库项目后，就可以将其添加到网页上了，操作步骤如下：

(1) 在“库”面板中选定要添加的库项目。

(2) 单击面板左下角的“插入”按钮 插入 ，即可将库项目应用到网页上。

2. 脱离库项目

有时为便于对库元素进行编辑，可以将文档中应用的库元素脱离库的控制，操作步骤如下：

(1) 选中文档中应用的库元素，这时会显示其属性面板，如图 8-18 所示。

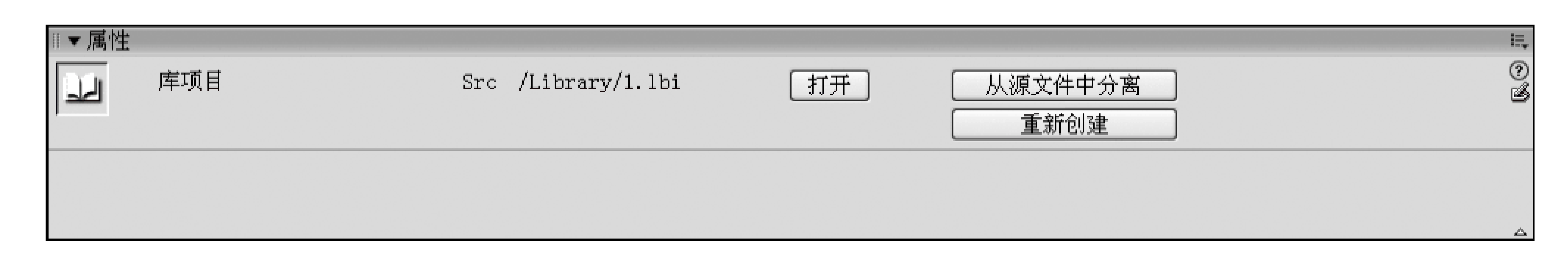


图 8-18 库元素“属性”面板

(2) 单击“从源文件中分离”按钮，即可将库元素与库脱离，且可以在文档中对库元素进行修改。

8.3 习　　题

一、填空题

1. 模板文件的后缀名为________。

2. 模板区域类型分别是可编辑区域、________、可选区域和________。

3. 库是一种特殊的 Dreamweaver 文件，库项目可以在网页上重复使用，库文件的扩展名为________。

二、选择题

1. 下面关于库的说法中，不正确的是________。
   A. 库实际上是一段 HTML 代码
   B. 库文件被放置在 Templates 文件夹内
   C. 库项目的文件扩展名为.lbi
   D. 库是存储网站中经常出现或重复使用的页面元素

2. 当编辑模板自身时，以下说法正确的是________。
   A. 只能修改可编辑区域中的内容
   B. 只能修改锁定区域的内容
   C. 可编辑区域中的内容和锁定区域的内容都可以修改
   D. 可编辑区域中的内容和锁定区域的内容都不能修改

三、操作题

1. 创建一个名称为 new 的空白模板，并设计模板。
2. 在 new 模板的基础上嵌套一个模板，并将该嵌套模板应用到文档中。
3. 将自己的 E-mail 地址定义为库项目，并应用到文档中。

第 9 章

使用 CSS 样式表

CSS 是 Cascading Style Sheet 的缩写，可译作“层叠样式表”，它是一系列格式的规则。在制作网页过程中，使用 CSS 样式表可以定义页面的文字、列表项目符号，精确控制页面布局和整体外观。另外，还可以控制网页中级别元素的格式和定位，如页边距、边框、浮动文本的设置。Dreamweaver 8.0 中增添了 CSS 面板，可以通过该面板以可视化方式来使用 CSS 样式，本章将详细介绍在 Dreamweaver 8.0 中如何进行 CSS 样式表的创建和使用。

本章学习要点：

- 创建 CSS 样式
- 设置 CSS 样式属性
- 应用 CSS 样式

9.1 创建 CSS 样式

在 Dreamweaver 中，当用户通过“属性”面板定义页面中元素时也就定义了一个元素的 CSS 样式，但这却不能有效地提供工作效率。要想减少设计者的工作量，仍需要使用“CSS 样式”面板来定义完整简洁的 CSS 样式表。

创建 CSS 样式的步骤如下：

(1) 执行“窗口”→“CSS 样式”命令，或在“属性”面板中单击 CSS 按钮 CSS ，打开如图 9-1 所示的“CSS 样式”面板。

(2) 在“CSS 样式”面板中单击“新建 CSS 规则”按钮 ，打开“新建 CSS 规则”对话框，如图 9-2 所示。

(3) 在“选择器类型”中选择要创建的样式表类型，其中：

① 类(可应用于任何标签)：表示将样式应用在全部的 HTML 标记中。

② 标签(重新定义特定标签的外观)：表示将样式应用在

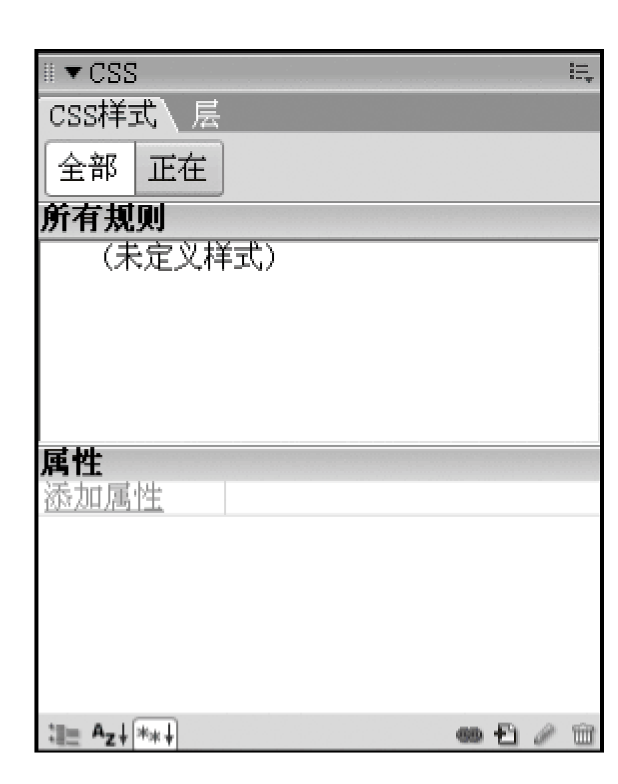


图 9-1 “CSS 样式”面板

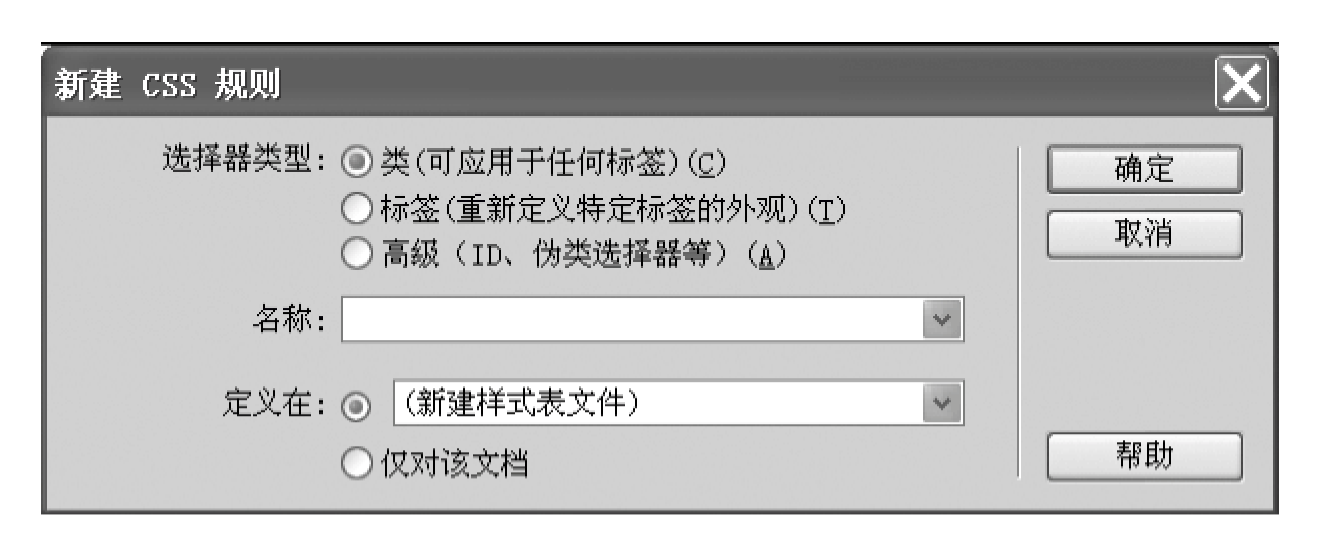


图 9-2 “新建 CSS 规则”对话框

特定的标记中。当选择此项后，在“标签”的下拉列表中会出现一系列 HTML 标记名称，选择需要定义的标记即可，如图 9-3 所示。

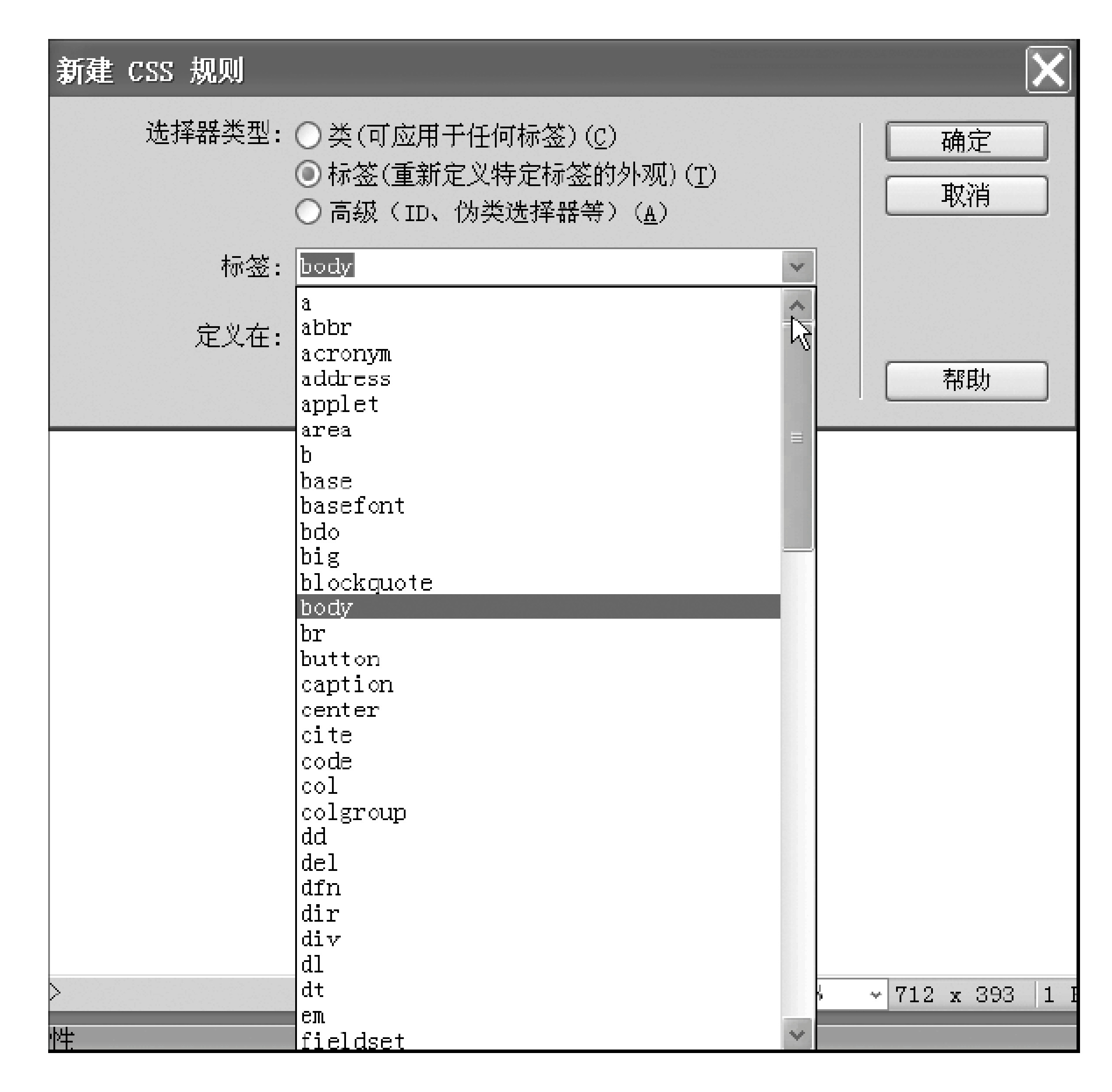


图 9-3 选择要定义的标记

③ 高级(ID、伪类选择器等)：如果要创建特定编号区域或特定文本的 CSS 样式，可以选择此项。此时，在“选择器”下拉列表中会出现四个选项，如图 9-4 所示，可分别对链接的不同状态进行设置。



图 9-4 高级选择器选项

(4) 若选择“类选择器”，则在“名称”下拉列表框中输入样式的名称。注意，名称必须以点号“.”开头，英文字母为首字符，例如：.s1。

(5) 在“定义在”选项中，如果选择“新建样式表文件”，表示可创建一个包含页面样式的外部样式表文件。若选择“仅对该文档”则可建立一个内嵌样式表。为便于日后的修改维护，建议选择“新建样式表文件”。

(6) 单击“确定”按钮，打开“保存样式表文件为”对话框。

(7) 选择保存的位置并保存样式名称，单击“保存”按钮，打开定义 CSS 样式属性对话框，如图 9-5 所示。

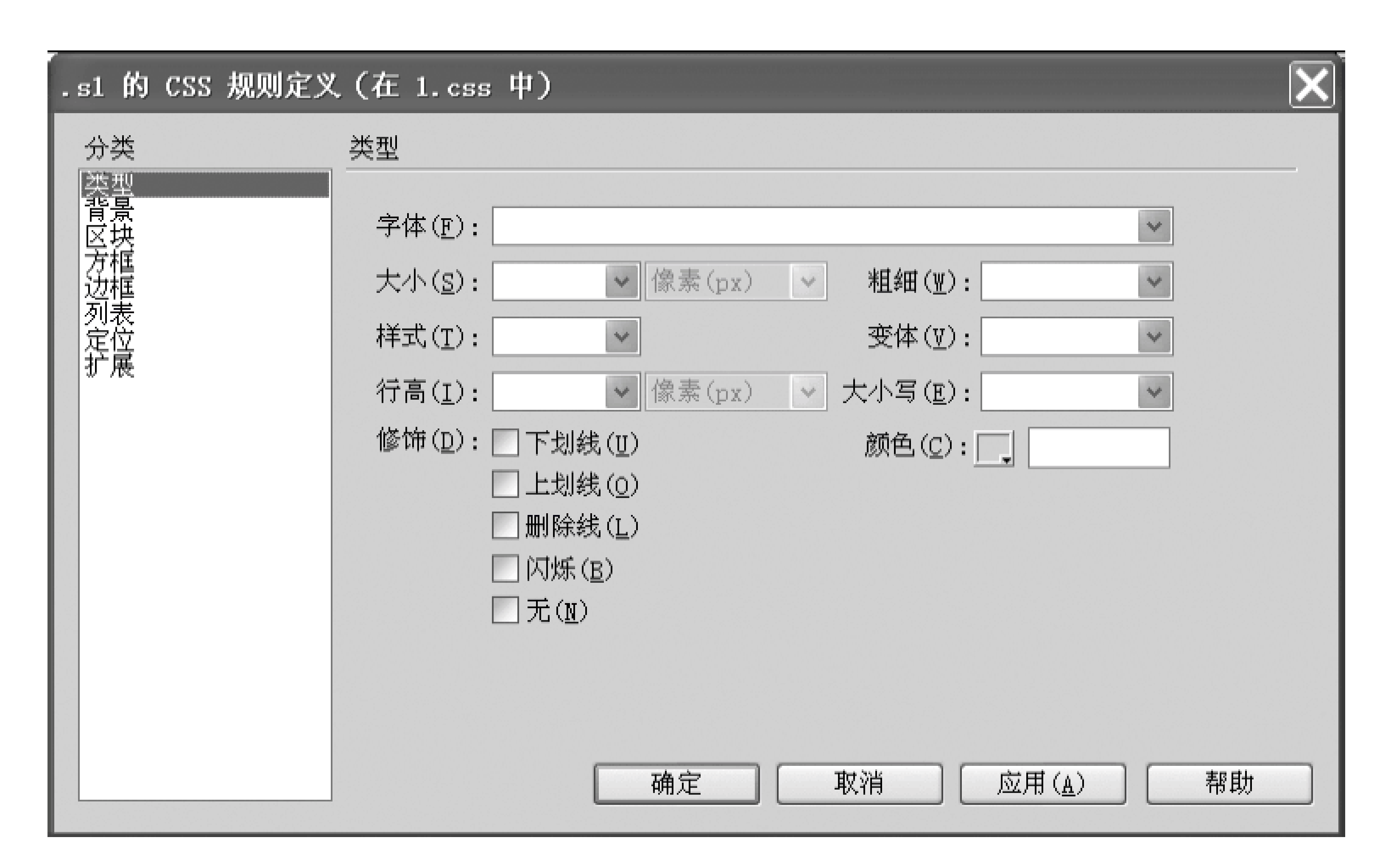


图 9-5　定义 CSS 样式属性对话框

9.2　设置 CSS 样式属性

在如图 9-5 所示的 CSS 样式属性对话框的右侧列表中显示了 CSS 样式的多种属性。

1. 类型

使用“类型”选项卡，可以设置样式的基本属性。在设置文本 CSS 样式时，类型属性是所有 CSS 样式属性的基础。其中各参数的含义如下所述。

(1) 字体：设置当前样式所有的字体。

(2) 大小：通过选择或输入具体的数值可以设置字体的大小。

(3) 样式：指定字体的显示样式，包括正常、斜体和偏斜体，默认为正常。

(4) 行高：设置文本所在行的高度。

(5) 粗细：对字体应用特定或相对的粗细量，正常＝400，粗体＝700。

(6) 变体：设置文本的变量，IE 浏览器支持变体属性，但 Navigator 浏览器不支持。

(7) 大小写：将选定内容中的首字母大写或者将文本设置为全部大/小写。

(8) 颜色：设置文本颜色。

(9) 修饰：设置文本的修饰格式，包括下划线、上划线、删除线等属性。

2. 背景

使用如图 9-6 所示的“背景”选项卡，可以设置 CSS 样式的背景参数，对网页中的元素应用背景属性。其中各参数的含义如下所述。



图 9-6 “背景”选项卡

（1）背景颜色：设置元素的背景颜色。

（2）背景图像：设置元素的背景图像。

（3）重复：设置背景图像是否重复显示，分为 4 种情况：不重复，只是在应用样式的元素背景上显示一次该图像；重复：在应用样式的元素背景上的水平方向和垂直方向上重复排列图像；横向重复：在元素背景上的水平方向上重复显示该图像；纵向重复：在元素背景上的垂直方向上重复显示该图像。

（4）附件：确定背景图像是固定在原始位置还是随内容一起滚动。

（5）水平位置：指定背景图像相对于应用样式的元素的水平位置。

（6）垂直位置：指定背景图像相对于应用样式的元素的垂直位置。

3. 区块

区块定义是对文本段落控制的扩充，主要是使用如图 9-7 所示的“区块”选项卡来进行设置。其中各参数的含义如下所述。

（1）单词间距：用于在文字之间添加空格。

（2）字母间距：设置字符之间的间距。

（3）垂直对齐：设置对象的纵向对齐方式，通常是相对于其上一级而言的。

（4）文本对齐：设置文本的对齐方式是居左、居右还是居中。

（5）文本缩进：设置首行的缩进距离。指定为负值时相对于创建了文本突出，但是其显示取决于浏览器。

（6）空格：设置处理元素中空白部分的方式。可在下拉列表框中选择正常、保留、不换行几个选项，其意义分别为按照正常方法处理空格，使多重空白合并成一个；保留应用样式元素中空格的原始形象，不允许多重的空白合并成一个；长文本不自动换行。



图 9-7 “区块”选项卡

（7）显示：选择一些可显示的对象。

4. 方框

使用如图 9-8 所示的“方框”选项卡，可以控制元素在页面上的放置方式以及属性定义。其中各参数的含义如下所述。



图 9-8 “方框”选项卡

（1）宽：设置元素的宽度。

（2）高：设置元素的高度。

（3）浮动：设置元素的浮动方式（如文本、层、表格等）。其他元素按通常的方式环绕在浮动元素的周围。

（4）清除：不允许元素浮动。选项左对齐表示不允许左边有浮动对象；右对齐表示不允许右边有浮动对象；两者表示允许两边都可以有浮动对象；无表示不允许有浮动对象。

（5）填充：指定元素内容与元素边框（如果没有边框，则为边距）之间的间距。选中“全部相同”可以将相同的填充属性应用于元素的“上”、“右”、“下”和“左”侧。

（6）边界：指定一个元素的边框（如果没有边框，则为填充）与另一个元素之间的间距。取消选择“全部相同”可设置元素各个边的边距。选中“全部相同”可以将相同边界属性应用于元素的“上”、“右”、“下”和“左”侧。

5. 边框

使用如图 9-9 所示的“边框”选项卡，可以定义元素周围的边框，例如：样式、宽度和颜色。其中各参数的含义如下所述。



图 9-9 “边框”选项卡

（1）样式：设置边框的样式外观。取消选择“全部相同”复选框，可以分别设置每个边的样式。

（2）宽度：设置元素边框的粗细。取消选择“全部相同”复选框，可以分别设置每个边的宽度。

（3）颜色：设置边框的颜色。取消选择“全部相同”复选框，可以分别设置每个边的颜色。

6. 列表

使用如图 9-10 所示的“列表”选项卡，可以为列表标记定义列表设置。其中各参数的含义如下所述。

（1）类型：设置项目符号或者编号的外观。

（2）项目符号图像：可以指定自定义图像作为项目符号。单击“浏览”按钮 浏览... 选择图像或直接键入图像路径。

（3）位置：设置列表项文本是否换行和缩进。其中“内”选项表示当列表过长而自动换行而不缩进；“外”选项表示列表过长而自动换行是以缩进方式显示。

7. 定位

定位主要针对层元素，也可以将页面中已有的对象转变为层元素的内容，其设置面板为如图 9-11 所示的“定位”选项卡。其中各参数的含义如下所述。



图 9-10 “列表”选项卡



图 9-11 “定位”选项卡

(1) 类型：在下列列表框中设置浏览器中层的定位方式。包括使用绝对坐标、使用相对坐标、放置在文本层上。

(2) 显示：设置层的初始显示状态。在下拉列表框中，可包括继承、可见、隐藏 3 个选项，其意义分别为：继承分层父级元素的可视性属性；显示层的内容且不考虑上一级的元素；隐藏层的内容且不考虑上一级的元素。

(3) Z 轴：设置定义层重叠的顺序。

(4) 溢位：确定在层的内容超出它的大小时将发生的情况，这些属性控制如何处理此扩展。

(5) 置入：设置层的位置和大小。

(6) 裁切：定义层的可见部分的位置和大小。

8. 扩展

使用如图 9-12 所示的“扩展”选项卡，可以设置 CSS 样式的打印、滤镜及鼠标指针格

式。其中各参数的含义如下所述。

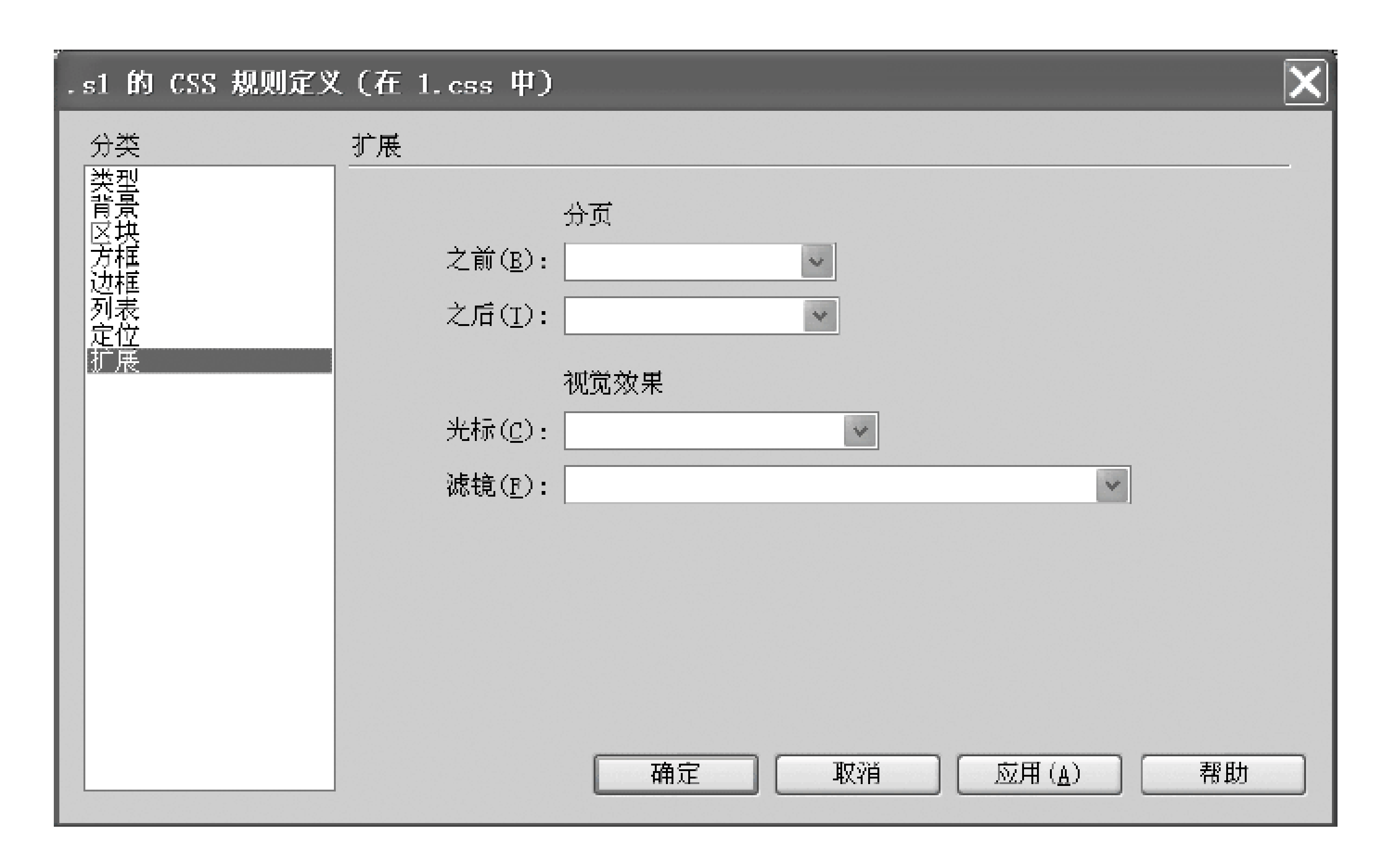


图 9-12 “扩展”选项卡

（1）分页：指打印网页中的内容时，在指定的位置上强行换页。它包括两个选项，即“之前”和“之后”，表示允许用户在某元素之前或之后进行分页。

（2）光标：设置鼠标指针经过应用了该样式的对象时鼠标指针的外观图像。“光标”的名称和参数的具体功能如表 9-1 所示。

表 9-1 “光标”的类型名称和功能

名 称	功 能	效 果	名 称	功 能	效 果
crosshair	十字准心		n-resize	向上改变大小	
text	文字/编辑		nw-resize	向上左改变大小	
wait	等待/沙漏		w-resize	向左改变大小	
default	系统默认		sw-resize	向下左改变大小	
help	帮助		s-resize	向下改变大小	
e-resize	向右改变大小		se-resize	向下右改变大小	
ne-resize	向上右改变大小		auto	自动	

（3）滤镜：对样式所控制的对象应用特殊效果。“滤镜”的名称和参数的具体功能如表 9-2 所示。

表 9-2 “滤镜”名称和功能及其参数

名 称	功 能	参 数
Alpha	设置透明层次	Opacity 表示透明度，FinishOpacity 表示目标值
BlendTrans	设置图片淡进淡出	Duration 表示过渡时间
Blur	创建模糊效果	Add 一般为 1 或 0，Direction 表示角度，Strength 表示效果增长的数值，一般为 5
Chroma	制作专用颜色透明	Color 表示颜色

续表

名称	功　　能	参　　数
DropShadow	创建对象的固定影子	Offx 表示 X 轴偏离值，Offy 表示 Y 轴偏离值，Positive 为 1 或 0
FlipH	创建水平镜像图片	无
FlipV	创建垂直镜像图片	无
Glow	设置图像发光	Color 表示发光颜色，Strength 表示强度
Gray	把图片灰度化	无
Invert	反色	无
Light	创建光源在图像上	无
Mask	创建透明掩模在对象上	Color 表示颜色
RevealTrans	设置图片交替的过渡效果	Duration 表示过渡时间，Transition 表示过渡类型
Shadow	创建偏移固定影子	Color 表示阴影颜色，Direction 表示角度
Wave	波纹效果	Freq 表示变形值，LightStrength 表示变形百分比，Phase 表示角度变形百分比，Strength 表示变形强度
Xray	使对象变得像被 X 光照射一样	无

9.3　应用 CSS 样式

当创建好 CSS 样式后，标签 CSS 样式和伪类 CSS 样式会自动应用到相应的 HTML 标签和伪类上，但类 CSS 样式则需要手动将其应用到网页元素上。

1. 使用快捷菜单应用 CSS 样式

具体操作方法为：选中要应用样式的网页元素后，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单的“CSS 样式”选项中选择要应用的样式即可。

2. 使用“CSS 样式”面板应用 CSS 样式

具体操作方法为：选中要应用样式的网页元素后，在“CSS 样式”面板的 CSS 样式名称上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“套用”命令即可。

3. 使用“属性”面板应用 CSS 样式

具体操作方法为：选中要应用样式的网页元素后，在“属性”面板的“样式”下拉列表框中选择需要的 CSS 样式即可。

4. 链接外部 CSS 样式

链接到一个外部 CSS 样式表的具体操作方法为：选中要应用样式的网页元素后，在

“CSS样式”面板中，单击附加样式表按钮，弹出如图9-13所示的对话框。在该对话框的“文件/URL”下拉列表中选择要链接的外部CSS样式表文件，或单击“浏览”按钮，在打开的“选择样式表文件”对话框中选择所需的外部CSS样式表文件。选中“添加为：”项中的“链接”单选按钮时，表明要链接外部的CSS样式表，选中“导入”单选按钮时，则将外部CSS样式表导入到当前文档中。



图9-13 “链接外部样式表”对话框

说明：将两个或多个CSS样式应用于同一网页元素时，这些样式可能会发生冲突，浏览器将按以下规则显示：

（1）如果应用于同一网页元素的两个样式发生冲突，则浏览器显示最里面的规则，即离元素本身最近的规则。

（2）如果外部样式和内部样式同时影响元素时，则应用内部样式表。

（3）如果有直接冲突，则自定义CSS规则中的属性将覆盖HTML标签样式中的属性。

9.4 编辑CSS样式

9.4.1 修改CSS样式表

若要修改CSS样式表，可以执行以下操作：

（1）在“CSS样式”面板中，选择“全部”模式 全部 正在 ，打开“所有规则”窗口。

（2）执行下列操作之一：

① 双击要编辑的样式表名称。

② 单击要编辑的样式表名称，再单击“CSS样式”面板底部的“编辑样式”按钮。

③ 选中要编辑的样式表，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“编辑”选项。

（3）在弹出的“CSS规则定义”对话框中，根据需要修改样式表。

9.4.2 删除CSS样式

如要删除CSS样式表，可以执行以下操作：

（1）在“CSS样式”面板中，选择“全部”模式 全部 正在 ，打开“所有规则”窗口。

（2）执行下列操作之一：

① 单击要删除的样式表名称，再单击“CSS 样式”面板底部的“删除 CSS 样式”按钮🗑。

② 选中要删除的样式表，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除”选项。

9.5 综合实例

本节通过具体的实例进一步强化 CSS 的应用技能，熟悉在 Dreamweaver 8.0 中定义和应用 CSS 的方法。

【实例 9-1】 制作一个样式并将样式应用于文档中，效果如图 9-14 所示。

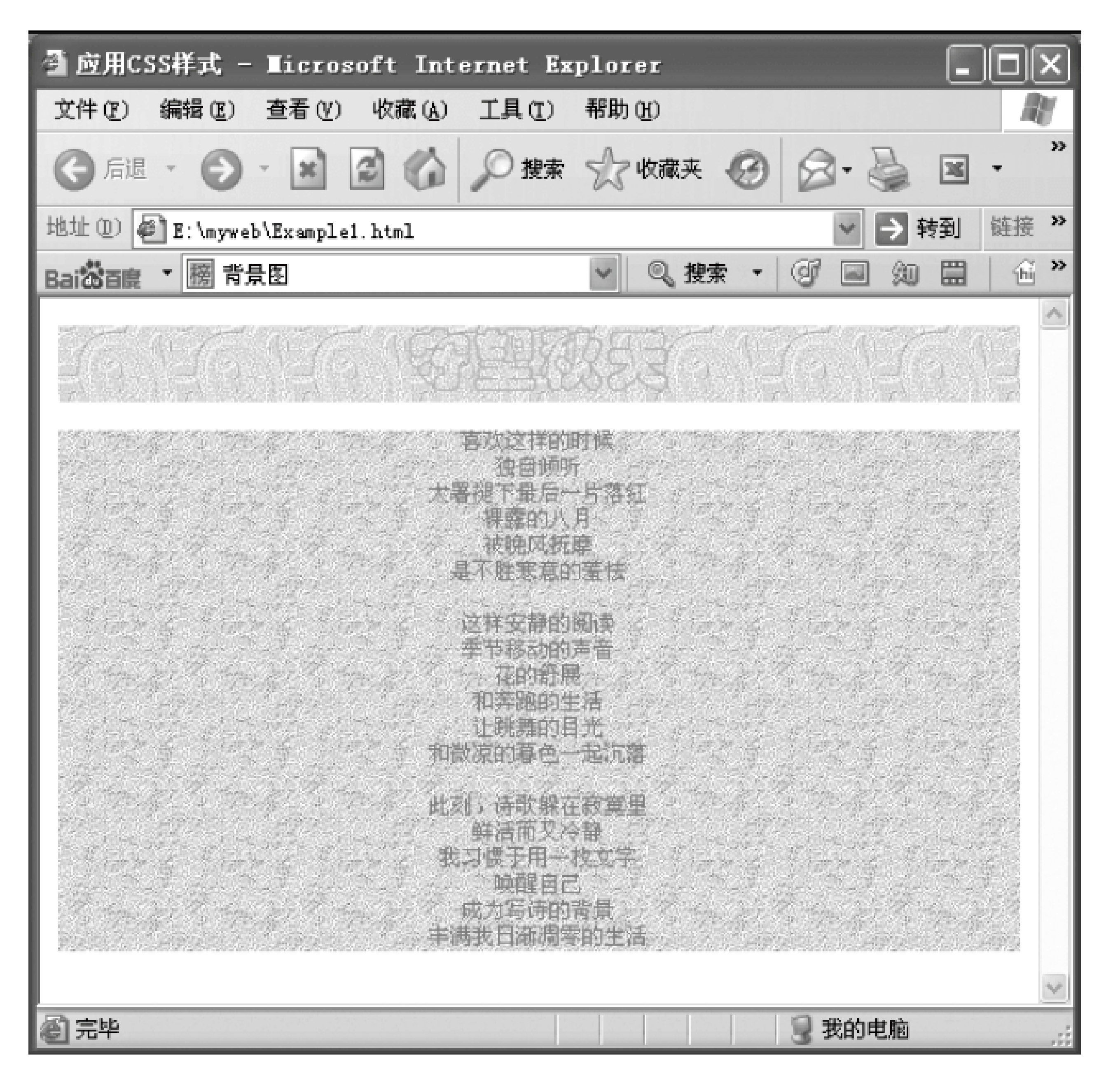


图 9-14 应用 CSS 样式的效果

（1）新建一网页，并输入如图 9-15 所示的文字，本例将在此基础上创建 CSS 样式，并将样式应用到该文档中。

（2）执行“窗口”→“CSS 样式”命令，打开“CSS 样式”面板，单击面板底部的按钮，弹出“新建 CSS 规则”对话框，在“选择器类型”中选择“类”单选按钮，在“名称”文本框中输入.c1，如图 9-16 所示。

（3）单击“确定”按钮，弹出定义 CSS 样式的对话框。在“分类”列表框中选定“类型”选项，在“字体”下拉列表框中选择“华文彩云”选项（若没有改字体，则选择“编辑字体列表”，然后添加该字体），在“大小”下拉列表框中选择“36”，在“修饰”中选择“闪烁”复选框，在“颜色”后面的文本框中输入颜色值“#FF9966”，如图 9-17 所示。



图 9-15　原始文档

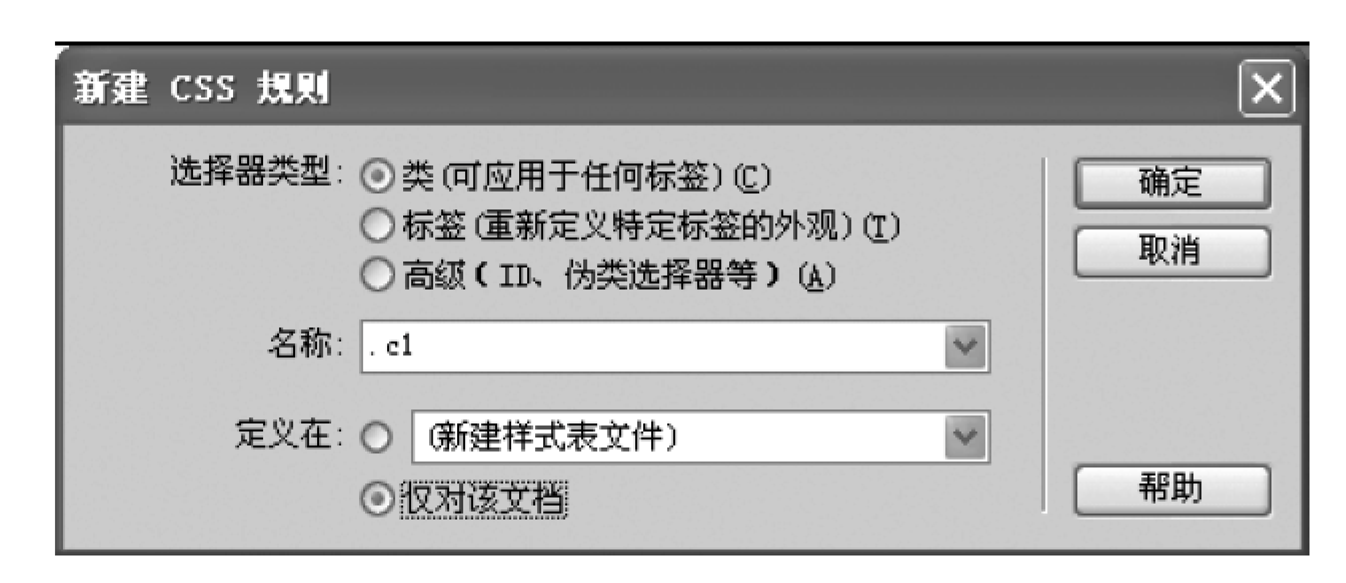


图 9-16　“新建 CSS 规则”对话框



图 9-17　设置文字样式

(4) 在“分类”列表框中选择“背景”选项，单击“背景图像”右端的“浏览”按钮，从弹出的“选择图像源文件”对话框中选择一幅背景图像，如图 9-18 所示。



图 9-18 设置背景图像

(5) 在“分类”列表框中选择“区块”选项，在“文本对齐”下拉列表框中选择“居中”选项，如图 9-19 所示。



图 9-19 设置文本对齐方式

(6) 单击“确定”按钮，完成第一个样式 c1 的设置。

(7) 用相同的方法设置样式 2，名称为. c2，设置的对话框属性如图 9-20、图 9-21 和图 9-22 所示。

(8) 选定原始文档中的第一行，执行“文本”→“CSS 样式”→c1 命令，即可为选定的文本应用样式，如图 9-23 所示。

(9) 选定正文部分的文本，执行“文本”→“CSS 样式”→c2 命令，即可为选定的文本应用样式，如图 9-24 所示。

(10) 保存网页，按 F12 键预览。



图 9-20　文字样式



图 9-21　背景图像



图 9-22　对齐方式




图 9-23 应用样式 c1 效果

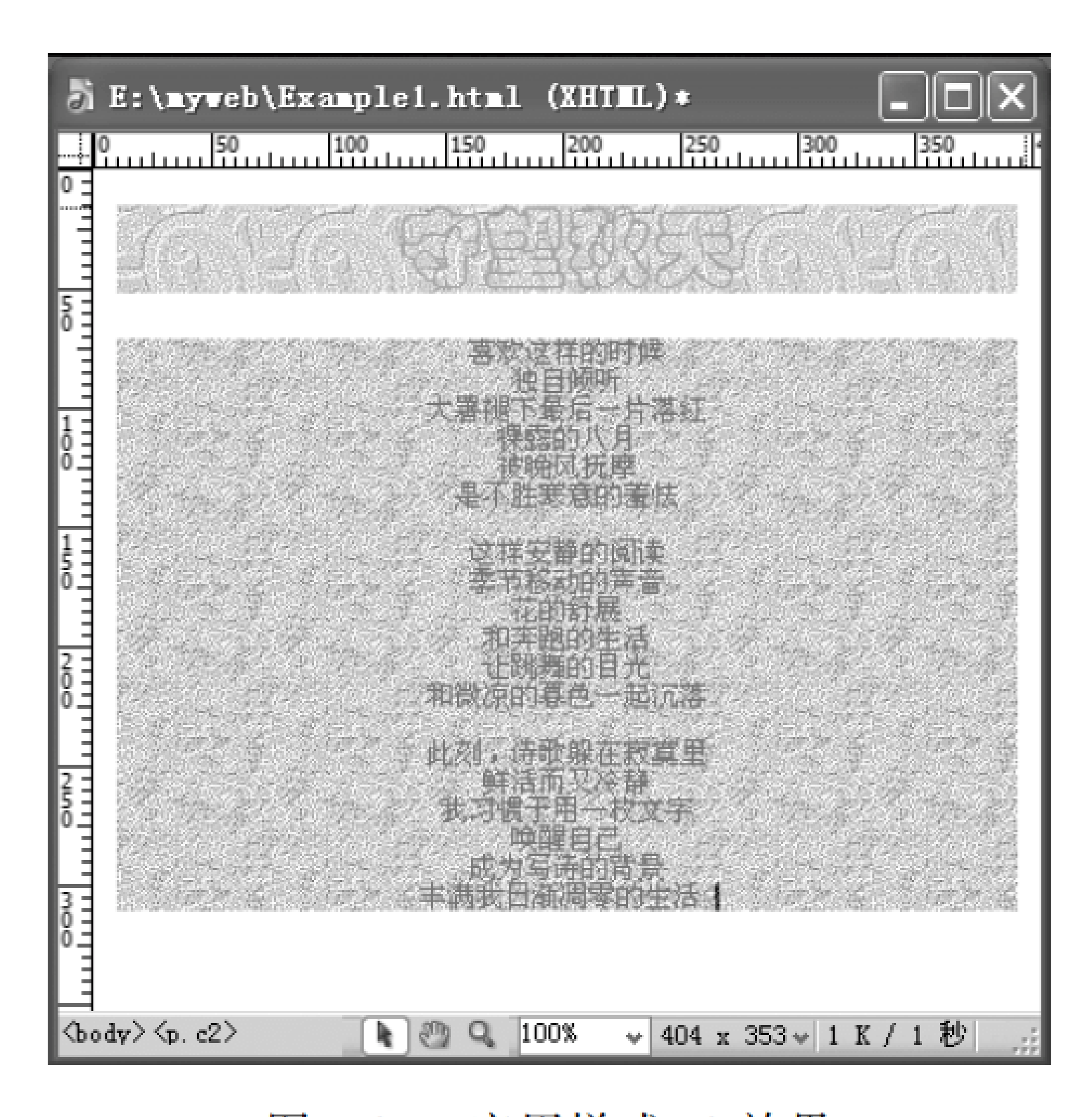


图 9-24 应用样式 c2 效果

【实例 9-2】 制作图像翻转效果。本实例主要是运用了 CSS 滤镜属性中的 FlipH 属性，即为图像添加水平翻转效果。效果如图 9-25 所示。



图 9-25 图像翻转效果

（1）新建一网页。执行“插入”→“表格”命令，插入一个 1 行 2 列，宽为 400 像素，边框粗细为 1 的表格，并将其设置为“居中对齐”。

（2）分别在两个单元格中插入相同的图像，如图 9-26 所示。

（3）执行“窗口”→“CSS 样式”命令，打开“CSS 样式”面板，单击面板底部的 按钮，弹出“新建 CSS 规则”对话框，在“选择器类型”中选择“类”单选按钮，在“名称”文本框中输入.s1，如图 9-27 所示。

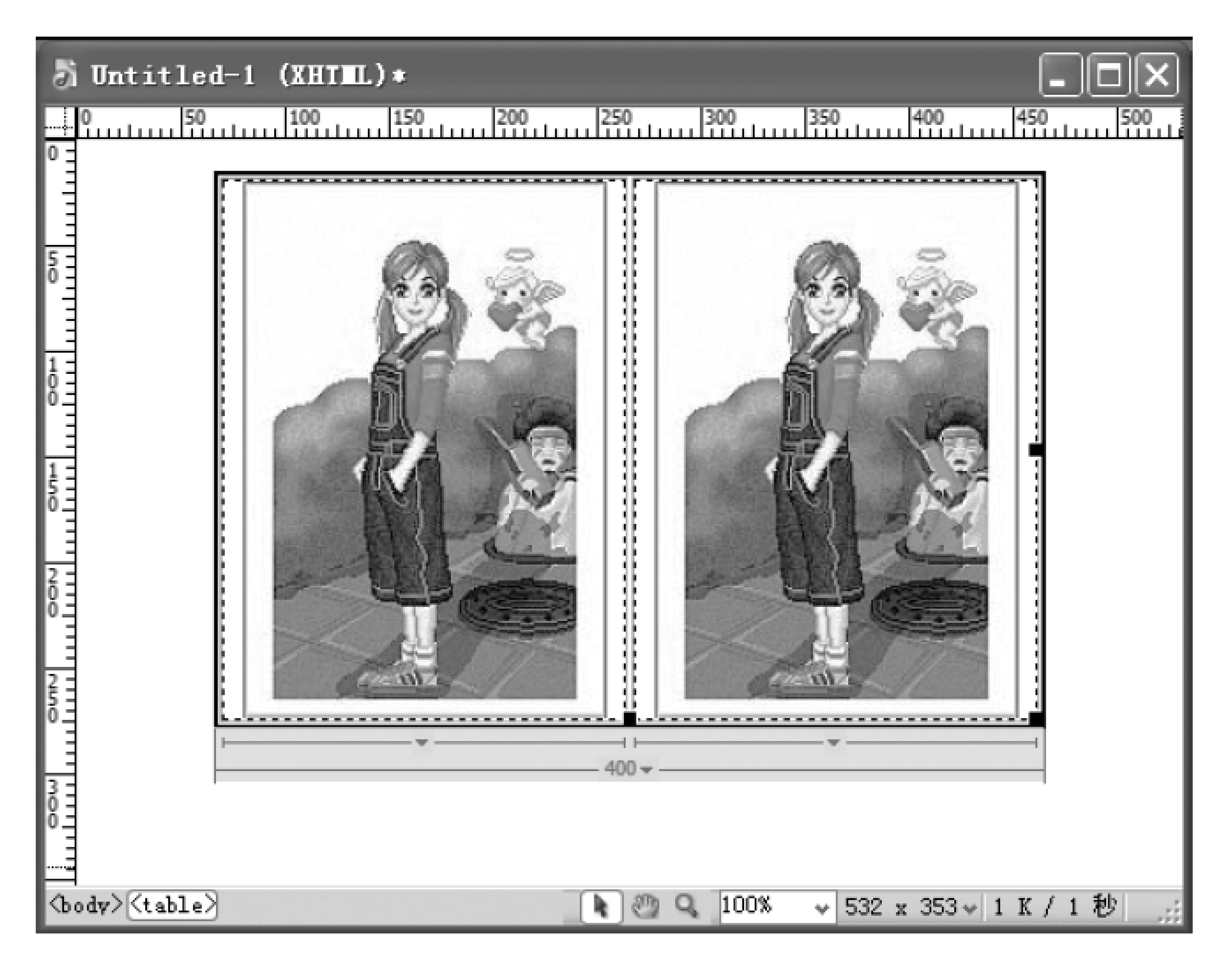


图 9-26　插入图像

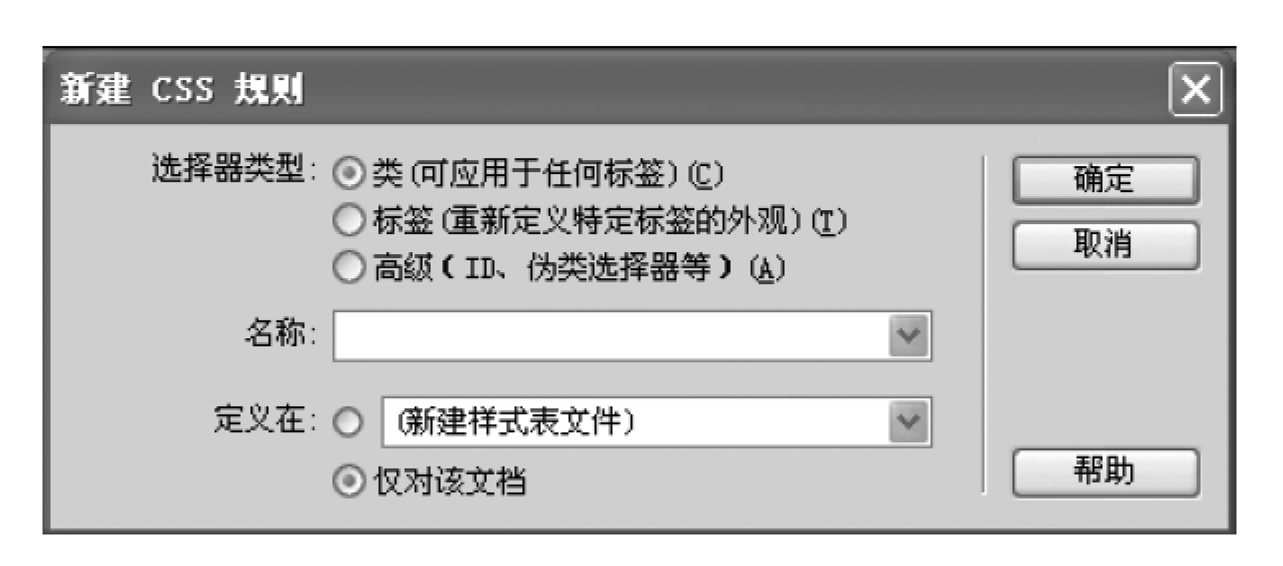


图 9-27　“新建 CSS 规则”对话框

（4）单击“确定”按钮，弹出定义 CSS 样式的对话框。在“分类”列表框中选择“扩展”选项，在“滤镜”下拉列表框中选择“FlipH”选项，如图 9-28 所示。

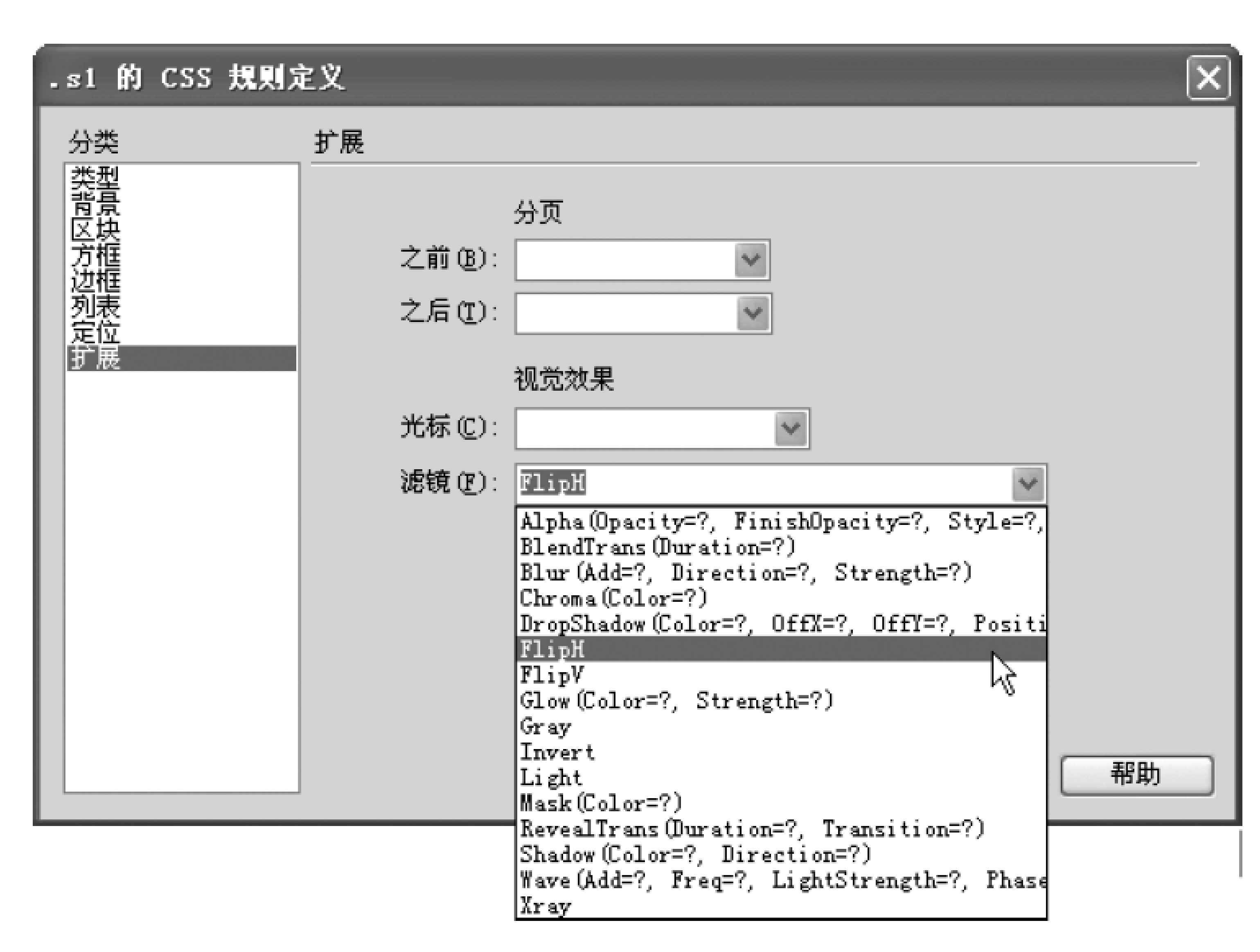


图 9-28　设置滤镜

（5）单击“确定”按钮，完成样式 s1 的定义。

（6）选中左侧单元格中的图像，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“CSS 样式”→s1，如图 9-29 所示。

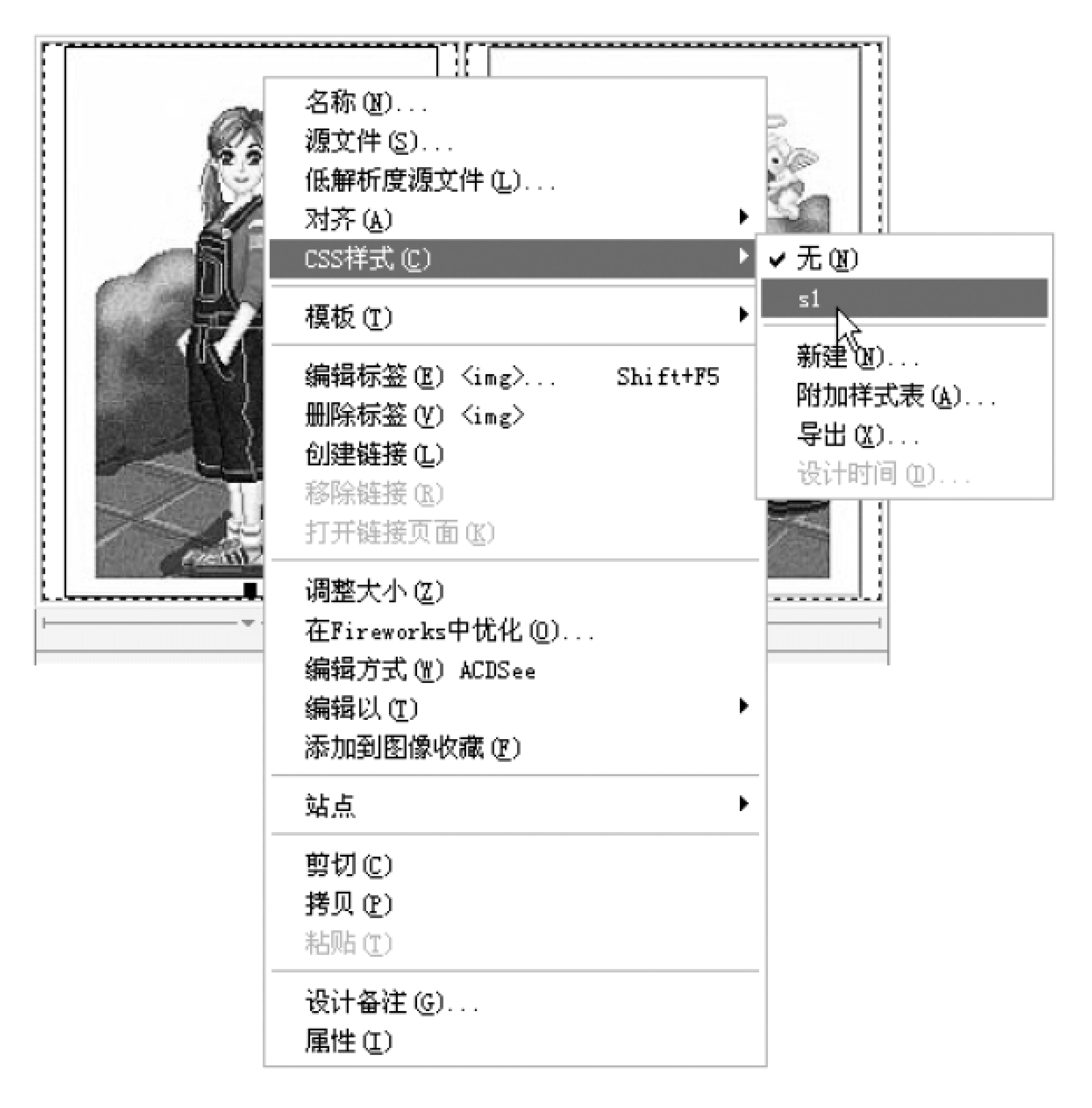


图 9-29　应用样式 s1

（7）保存网页，按 F12 键预览。

【实例 9-3】 制作超链接样式并将其应用于文档中，其效果如图 9-30 所示。

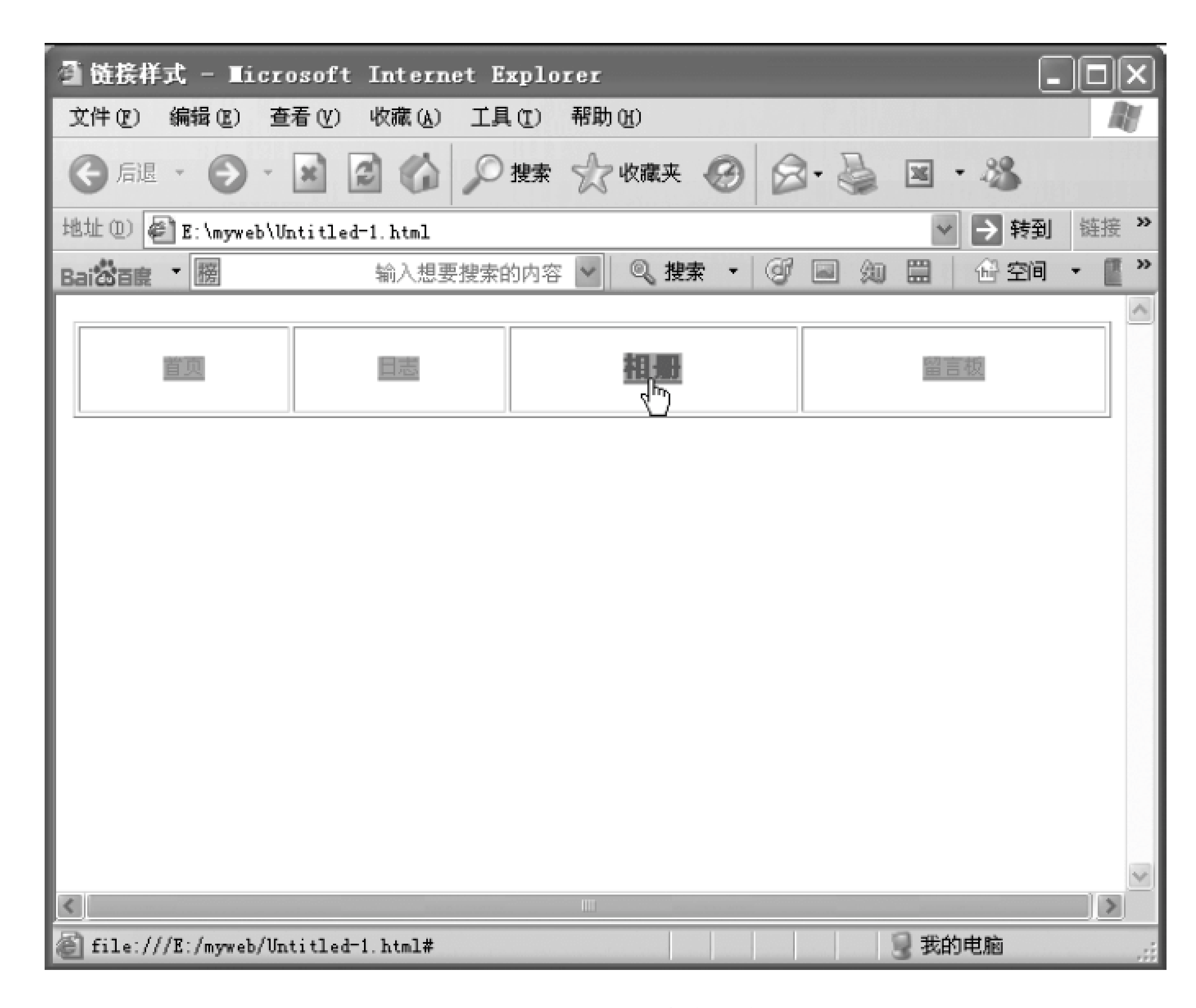


图 9-30　链接样式

（1）新建一网页。执行“插入”→“表格”命令，插入一个 1 行 4 列、宽为 600 像素、边框粗细为 1 的表格，并将其设置为“居中对齐”。

（2）分别在单元格中输入文字，居中对齐，并为文字设置空链接，如图 9-31 所示。

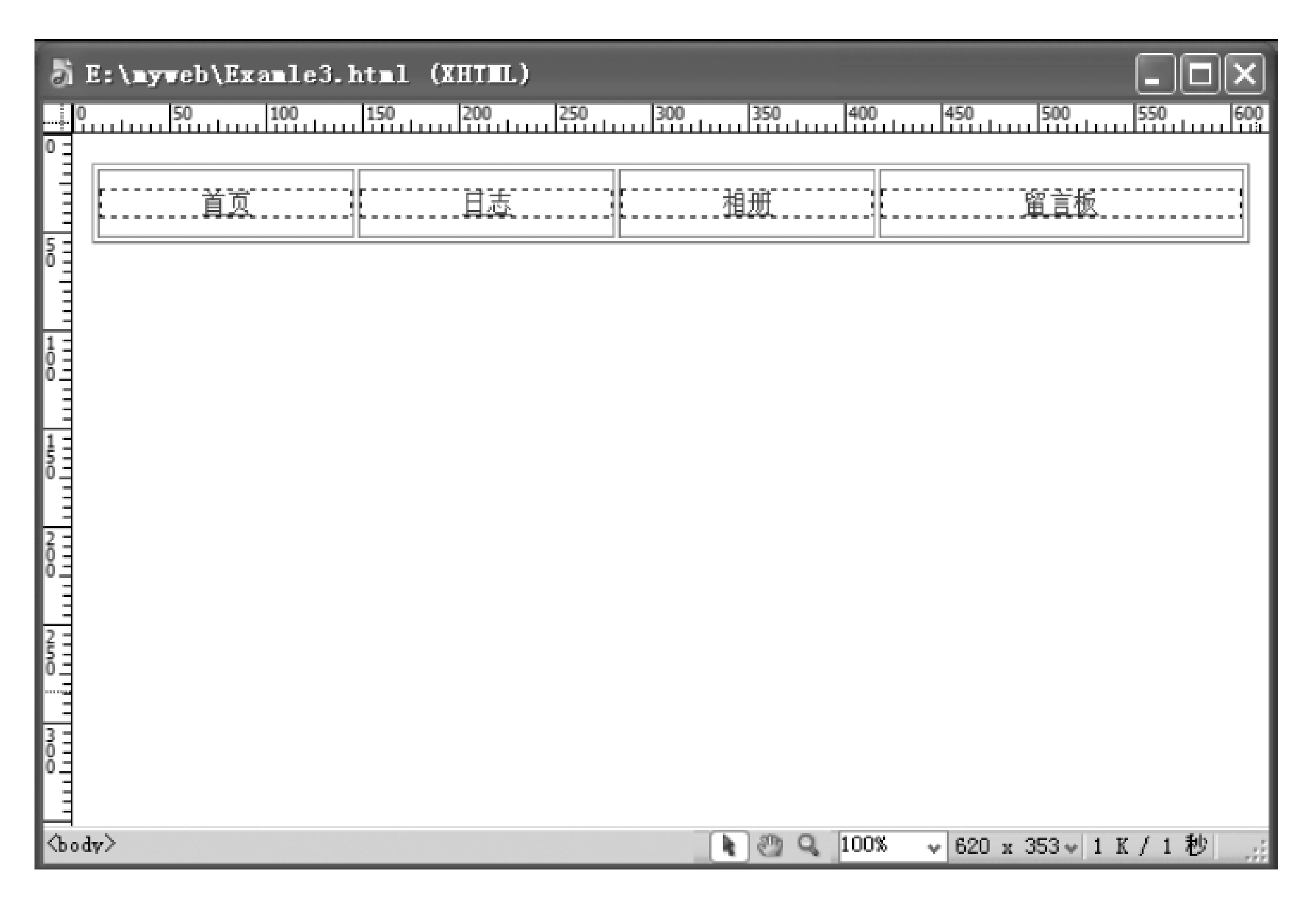


图 9-31　添加文字链接

（3）执行“窗口”→“CSS 样式”命令，打开“CSS 样式”面板，单击面板底部的按钮，弹出“新建 CSS 规则”对话框，在“选择器类型”中选择“高级”单选按钮，在“选择器”下拉列表框中选择“a：link”，如图 9-32 所示。

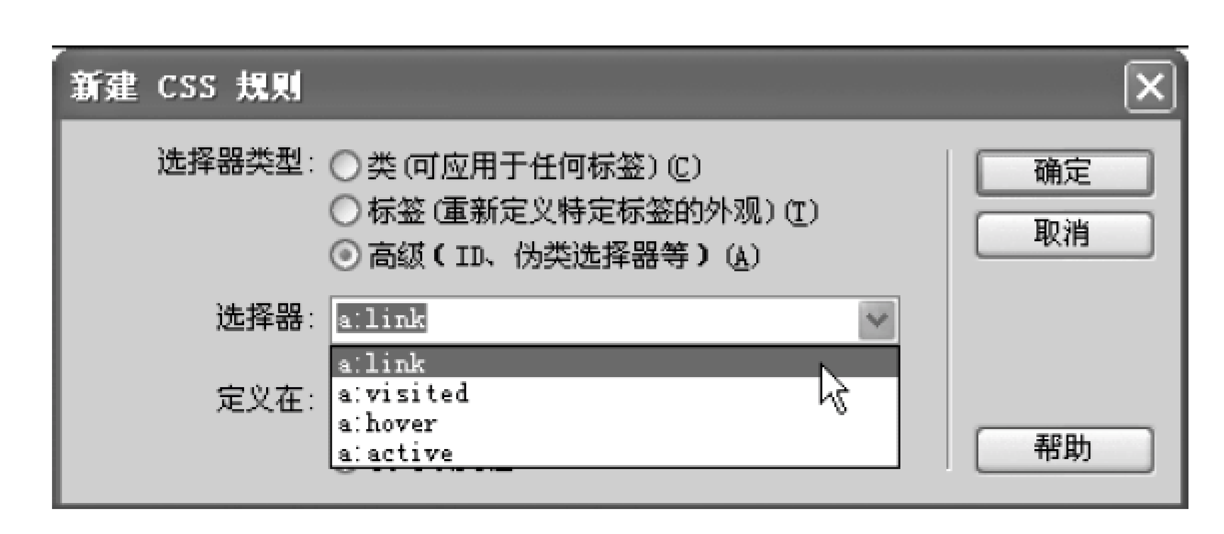


图 9-32　选择“a：link”选择器

（4）单击“确定”按钮，弹出定义 CSS 样式的对话框。在“分类”列表框中选定“类型”选项，在“大小”下拉列表框中选择“12”，在“颜色”后面的文本框中输入颜色值“#FF66CC”；在“背景”选项卡中的“背景颜色”文本框中输入颜色值“#CCCCCC”，如图 9-33 所示。单击“确定”按钮，完成“a：link”样式的设置。





图 9-33　设置“a：link”样式

（5）重复步骤（3），在“选择器”下拉列表框中选择“a：hover”，如图 9-34 所示。



图 9-34　选择“a：hover”选择器

（6）单击“确定”按钮，弹出定义 CSS 样式的对话框。在“分类”列表框中选定“类型”选项，在“大小”下拉列表框中选择“18”，在“粗细”下拉列表框中选择“粗体”，在“修饰”中选择“下划线”复选框，在“颜色”后面的文本框中输入颜色值“#0000FF”，如图 9-35 所示。单击“确定”按钮，完成“a：link”样式的设置。



图 9-35　设置“a：hover”样式

（7）返回网页文档中的文字链接，已改变为“a：link”样式，如图 9-36 所示。

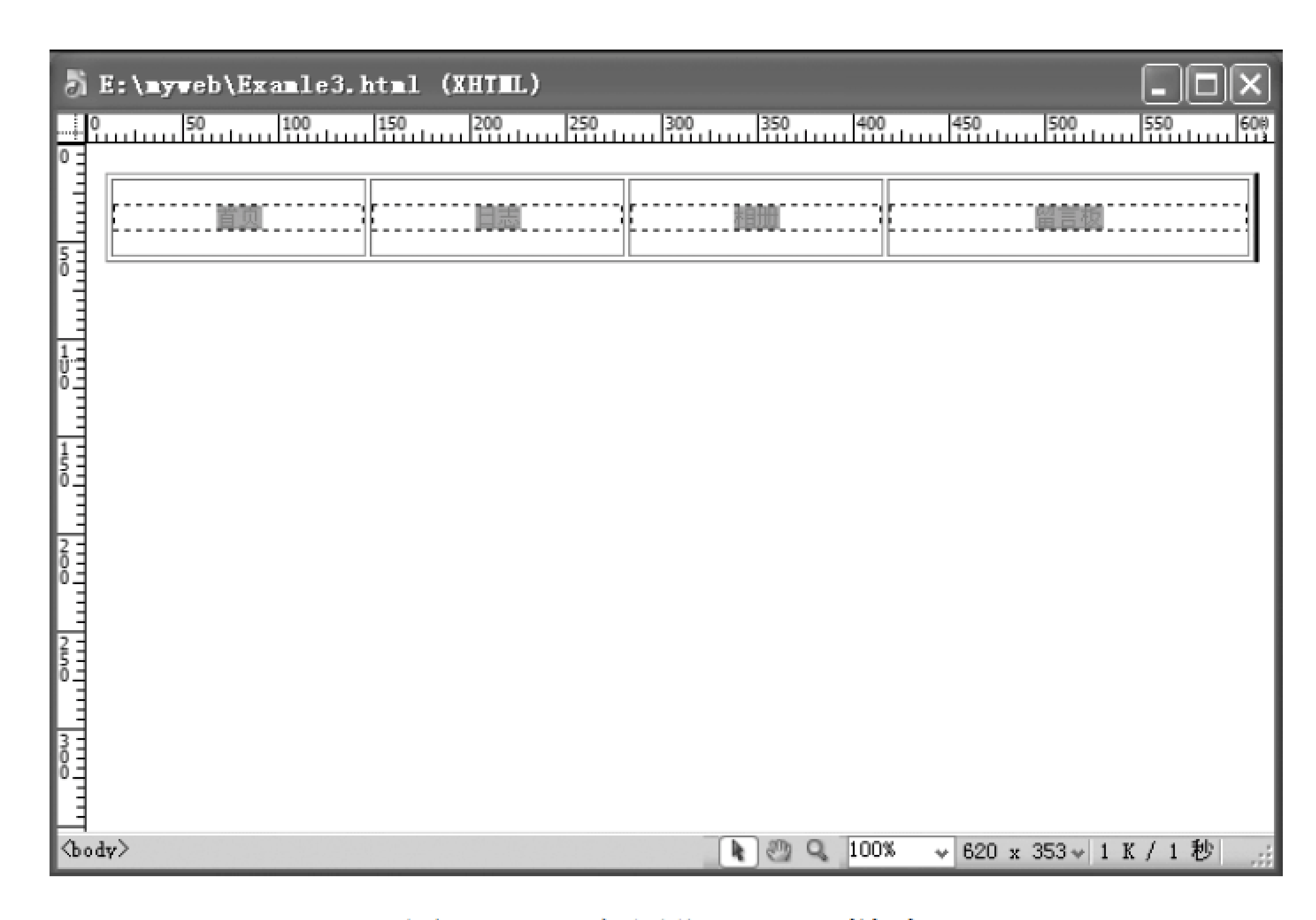


图 9-36　应用“a：link”样式

(8) 保存网页，按 F12 键预览。

9.6 习　题

一、选择题

1. 下列关于 CSS 样式的说法不正确的是________。

   A. 使用 CSS 样式可以指定自定义列表项目符号并指定不同的字体大小和单位

   B. 使用 CSS 样式可以像素为单位设置字体大小

   C. CSS 样式使用户不可以控制使用 HTML 无法控制的属性

   D. 更新 CSS 样式时，使用该样式的所有文档和格式都自动更新为新样式

2. 使用 CSS 样式规则中的________可以定义标记和属性的间距以及设置对齐方式。

   A. 类型　　B. 边框　　C. 方框　　D. 区块

二、操作题

1. 创建一个 CSS 样式，要求如下：

(1) 名称为 .y1；

(2) 字体为仿宋体，大小为 5，颜色为黄色；

(3) 背景颜色为＃99CC99；

(4) 为文字添加下划线。

2. 通过设置 Shadow 和 DropShadow 滤镜属性，制作文字投影效果，显示效果如图 9-37 所示。



图 9-37　阴影字效果

第10章

创建网页特效

在制作网页时，为了丰富网页内容，使网页新颖有风格，可以为网页添加特殊效果。制作网页特效主要是应用 Dreamweaver 8.0 中自带的行为以及在网页中添加 JavaScript 代码来完成的。

行为丰富了网页的交互功能，它允许访问者通过与页面的交互来改变网页内容，或者让网页执行某个动作，Dreamweaver 8.0 自带的行为种类多样、功能强大，而且这些行为都是开放的。而 JavaScript 语言在实际设计网页的过程中也是非常有用的，运用它可以设计出一些丰富多彩的网页。本章将详细介绍如何利用行为和 JavaScript 代码来创建网页特效。

本章学习要点：

- 行为的作用
- 利用行为创建网页特效
- 利用脚本代码创建网页特效

10.1 行为概述

行为是指在网页中进行的一系列动作，通过这些动作，可以实现用户同网页的交互，也可以通过动作使某个任务被执行。例如，用户在浏览网页时单击按钮，然后弹出一个提示对话框，这就是一个完整的行为。

Dreamweaver 8.0 提供了丰富的行为，设置这些行为可以为网页对象添加一些动态效果和简单的交互功能。一个行为是由一个事件 Event 和一个动作 Action 构成，通常，动作是一段预先写好的 JavaScript 代码，利用这些代码可以完成相应的任务；事件则由浏览器定义，它可以被附加到各种页面元素上，也可以被附加到 HTML 标记中，并且一个事件总是针对页面元素或标记而言的。常见的事件类型及含义如表 10-1 所示。任何一个动作都需要一个事件激活，两者相辅相成。例如，当某个浏览者将鼠标移动到某一图像或文字上，浏览器就可能生成一个 onMouseOver（鼠标滑过）事件，如果用户实现设置了某个动作，此事件将激发相应的动作发生，如弹出一个提示框或在状态栏中显示相关信息。

表 10-1　常见事件类型及其含义

名　称	含　　义
onLoad	当载入网页时触发
onUnload	当用户离开页面时触发
onMouseOver	当鼠标移入指定元素范围时触发
onMouseDown	当用户按下鼠标左键但没有释放时触发
onMouseMove	当用户在页面上拖动鼠标时触发
onMouseOut	当鼠标移出指定元素范围时触发
onMouseUp	当用户释放鼠标后触发
onKeyUp	当用户释放了被按下的键后触发
onKeyDown	当用户任意按下一键时，在没有释放之前触发
onKeyPress	当用户任意按下一键，然后释放该键时触发，该事件是 onKeyDown 和 onKeyUp 事件的组合事件
onClick	当用户单击了指定的页面元素时触发
onDblClick	当用户双击了指定的页面元素时触发
onFocus	当指定的元素变成用户交互的焦点时触发
onError	当浏览器载入页面或图像发生错误时触发
onBlur	当指定元素不再作为交互的焦点时触发
onChange	当用户改变页面的一个值时触发

10.1.1　行为面板

Dreamweaver 8.0 提供了一个专门管理和编辑行为的工具，即“行为”面板。行为的添加和控制主要通过“行为”面板来实现。如果要打开“行为”面板，可以执行“窗口”→“行为”命令，打开如图 10-1 所示的“行为”面板。

“行为”面板中各按钮的名称及功能描述如表 10-2 所示。

表 10-2　“行为”面板各按钮名称及功能描述

图标	名称	功　　能
	显示设置事件	显示添加到当前文档的事件
	显示所有事件	显示所有可用的事件
+	添加行为	从快捷菜单中添加行为
−	删除事件	删除选中的行为
▲	增加事件值	将选中的动作项前移
▼	降低事件值	将选中的动作项后移

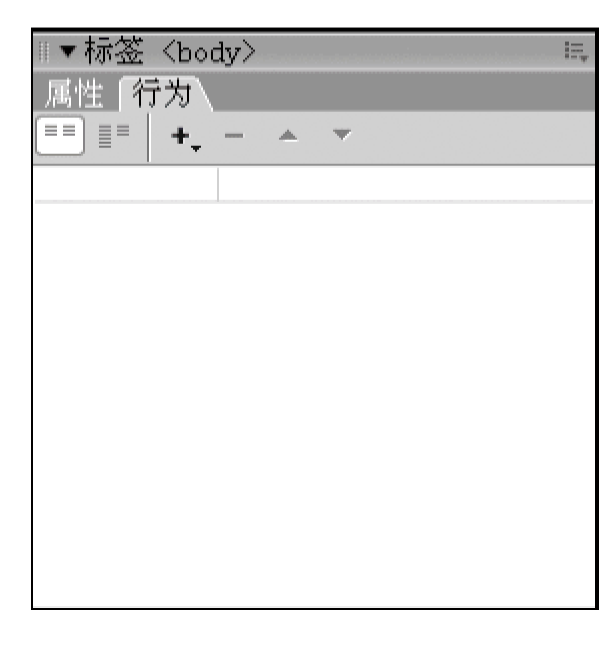


图 10-1　“行为”面板

10.1.2 添加行为

行为可以添加到链接、图像、表单等任何网页对象乃至整个网页中，使其具有交互效果。添加行为的操作步骤如下：

（1）选择要添加行为的对象，并打开“行为”面板。

（2）单击“行为”面板中 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择所需行为。

（3）当选择了相应的行为后会打开相应的对话框，设置相应参数。

（4）单击“确定”按钮关闭对话框完成行为的添加，在“行为”面板的列表中将显示添加的行为。

（5）检查默认事件是否是所需的事件，如果不是所需事件，可以在“事件”下拉列表框中重新选择所需事件。

10.1.3 修改行为

如果对添加的行为不满意可对其进行修改。其操作步骤如下：

（1）在网页文档中选择已添加了行为的对象，这时在“行为”面板中可以显示所有已添加的行为。

（2）选择要修改的行为，如果要修改该行为的事件，在“事件”下列列表框中重新选择所需事件；如果要修改该行为的动作，则双击该动作，然后在弹出的对话框中根据需要进行修改；如果要修改行为的顺序，则选中要调整顺序的行为，单击 ▲ 或 ▼ 按钮进行上移或下移。

10.1.4 删除行为

要删除行为，可直接选中该行为，然后单击 − 按钮或直接按 Delete 键即可。

10.2 使用 Dreamweaver 8.0 内置行为制作特效

Dreamweaver 8.0 中预定义了 20 多种行为，如果在网页中适当的添加行为，可以起到动态效果并使用户与网页之间具有交互性。让网页设计者无需掌握 JavaScript 语言，就可以制作出快捷菜单、互动图像、为页面插入背景音乐等一些特殊效果。

10.2.1 交换图像

通过改变图像标签的 SRC 属性将一个图像变换为另一个图像，使用该行为可以创建变换的按钮和其他图像效果，其效果与我们前面介绍的“鼠标经过图像”相同。值得注意

的是：变换的图像应该和原有图像有相同的尺寸(高度和宽度相同)。

添加“交换图像”行为的操作步骤如下：

(1) 执行“插入”→“图像”命令，在网页中插入一个图像。

(2) 选中图像，在打开的“行为”面板中，单击 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“交换图像”选项，打开“交换图像”对话框，如图 10-2 所示，其中各项含义如下所述。



图 10-2 “交换图像”对话框

① 图像：在该列表中，选择要交换图像的图像名称。

② 设定原始档为：单击“浏览”按钮，在打开的“选择图像源文件”对话框中选择新图像文件，或直接在文本框中输入新图像的路径和文件名。

③ ☑预先载入图像复选框：它表示在载入页时将新图像载入到浏览器的缓存中，以防止当图像出现时由于下载而导致的延迟。

④ ☑鼠标滑开时恢复图像复选框：它表示鼠标离开新图像后，图像将恢复为原始图像。若不选中该选项，则每次都要手动给图像对象添加“恢复交换图像”行为。

(3) 设置完成后，单击“确定”按钮关闭对话框完成行为的添加，“行为”面板中将出现“交换图像”和“恢复交换图像”两个动作。检查默认事件是否是所需的事件，如果不是所需事件，可重新选择所需事件。

10.2.2 弹出信息

当用户执行某一操作时显示一个带有指定信息的对话框，该对话框只有一个“确定”按钮，所以使用此行为可以提供信息，而不能为用户提供选择。

添加“弹出信息”行为的操作步骤如下：

(1) 选择所需添加行为的对象，若需在网页打开或关闭时弹出信息，则选中<body>标签。

(2) 在打开的“行为”面板中，单击 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“弹出信息”选项，打开“弹出信息”对话框，如图 10-3 所示。

(3) 在“消息”文本框中输入要显示的信息。

(4) 单击“确定”按钮关闭对话框，完成行为的添加。

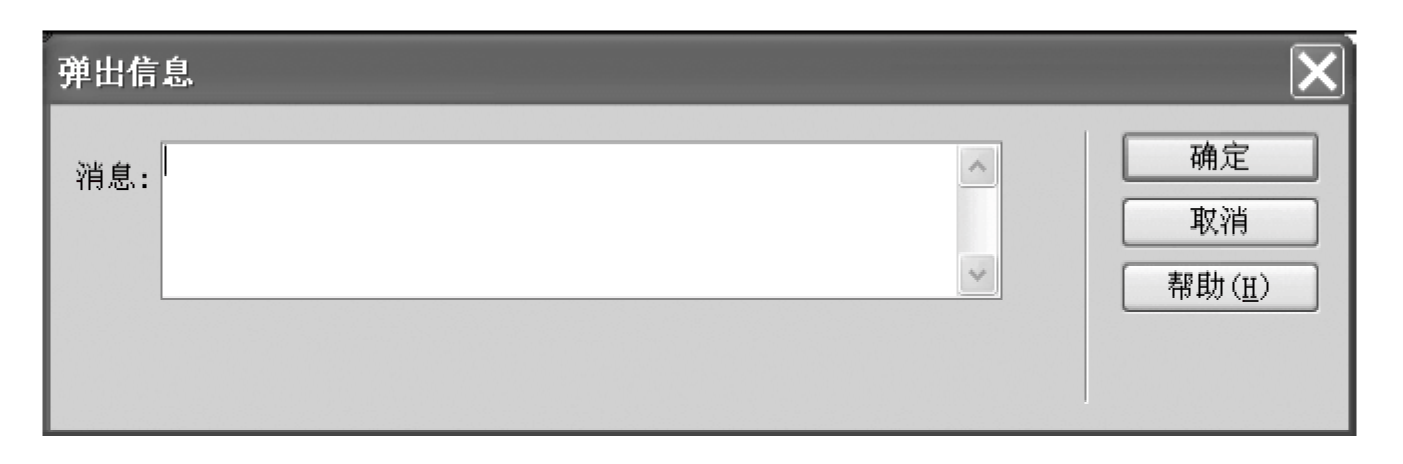


图 10-3 “弹出信息”对话框

【实例 10-1】 创建一网页，当打开网页时，将弹出一个内容为“欢迎光临我的小屋!!!”的消息对话框。显示效果如图 10-4 所示。

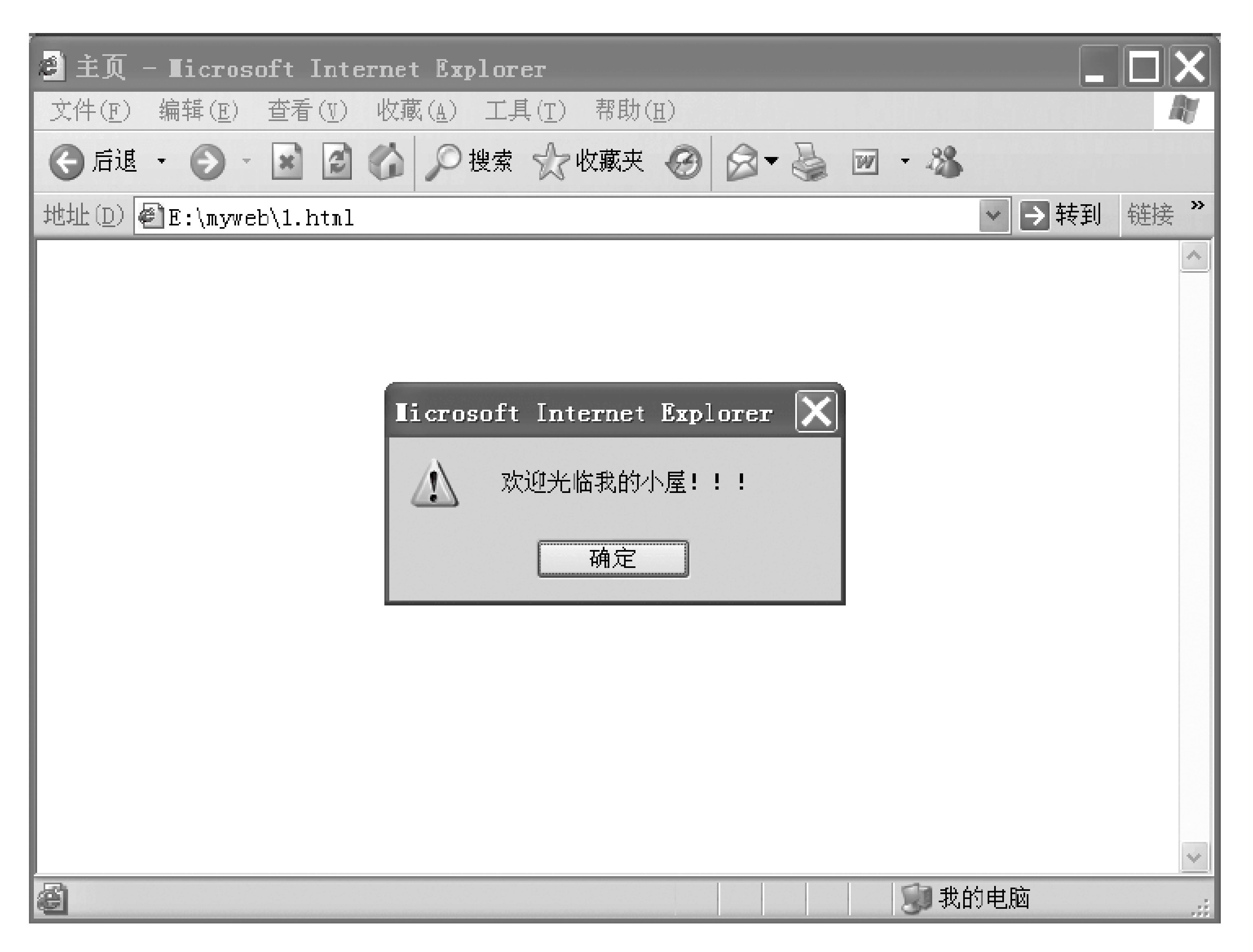


图 10-4 弹出信息

(1) 新建网页，单击选中文档编辑窗口左下角的<body>标签。

(2) 单击“行为”面板中的 **+** 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“弹出信息”选项，打开“弹出信息”对话框。

(3) 在“消息”文本框中输入“欢迎光临我的小屋!!!”，如图 10-5 所示。

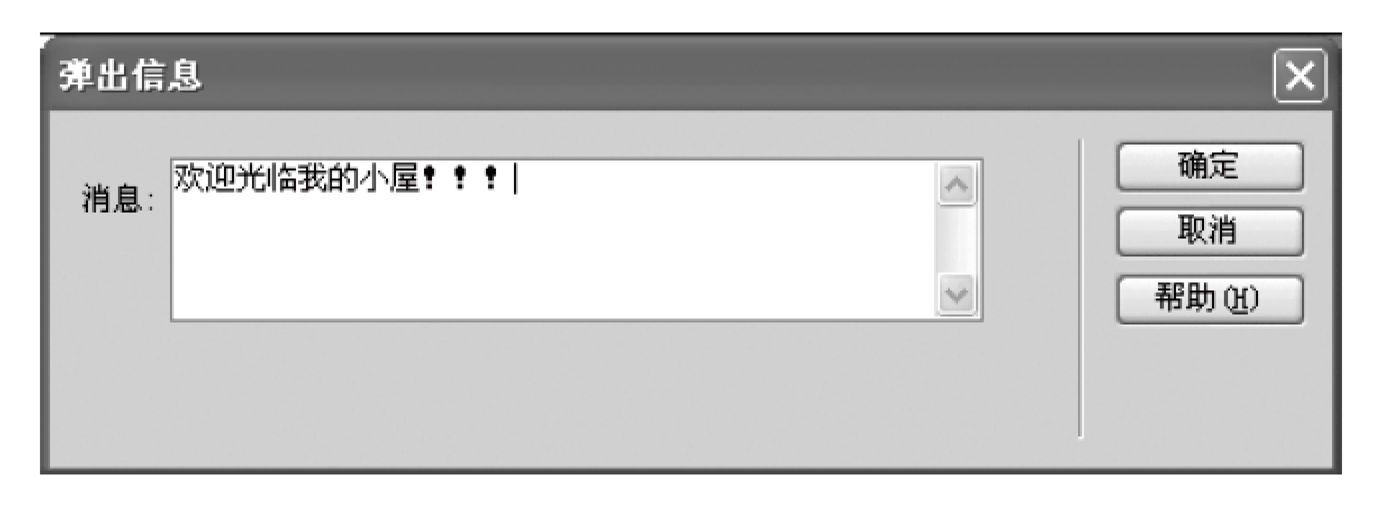


图 10-5 设置弹出信息

(4) 单击“确定”按钮关闭对话框，完成“弹出信息”行为的添加。

(5) 在“行为”面板中检查该行为所对应的触发事件是不是 onLoad 事件，若不是，则重新选择。

(6) 保存网页后,按 F12 键预览。

10.2.3　打开浏览器窗口

在一个新的窗口中打开指定的文档,可以指定新窗口的属性(包括其大小)、特性(是否可以调整大小、是否具有菜单栏等)和名称。例如,使用此行为可以在访问者单击缩略图时在一个单独的窗口中打开该图像的原始图像。

添加“打开浏览器窗口”行为的操作步骤如下:

(1) 选择所需对象并打开“行为”面板。

(2) 单击“行为”面板中的 + 按钮,从弹出的快捷菜单中选择“打开浏览器窗口”选项,打开“打开浏览器窗口”对话框,如图 10-6 所示,其中各项含义如下所述。

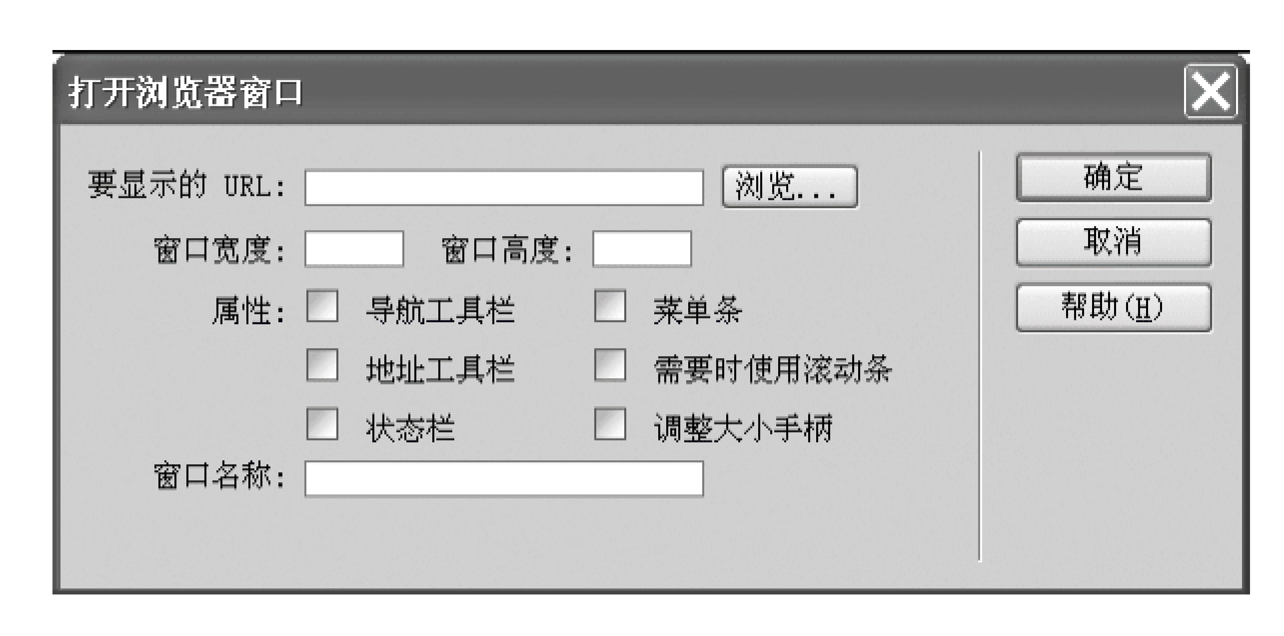


图 10-6　“打开浏览器窗口”对话框

① 要显示的 URL:单击“浏览”按钮,选择要显示的文件。

② 窗口宽度:指定窗口的宽度(以像素为单位)。

③ 窗口高度:指定窗口的高度(以像素为单位)。

④ 属性:选择是否在弹出窗口显示导航工具栏(包括“后退”、“前进”、“主页”和“刷新”等标准按钮的工具栏)、地址工具栏、状态栏(位于浏览器窗口底部的区域,在该区域中显示剩余的载入时间和链接地址等信息)、菜单条(浏览器窗口显示菜单的区域)。另外,“需要时使用滚动条”复选框指定如果内容超出可视区域应该显示滚动条,如果不设置此选项,则不显示滚动条。“调整大小手柄”复选框指定用户应该能够调整窗口的大小。在制作时,可根据需要进行设置。

⑤ 窗口名称:为新窗口命名。

(3) 设置完成后,单击“确定”按钮关闭对话框,完成行为的添加。

【实例 10-2】 创建一网页,在打开网页的同时在新窗口中打开广告页面,新窗口的大小为 600×400。

(1) 新建网页,单击选中文档编辑窗口左下角的＜body＞标签。

(2) 单击“行为”面板中的 + 按钮,从弹出的快捷菜单中选择“打开浏览器窗口”选项,打开“打开浏览器窗口”对话框。

(3) 在对话框中,单击“浏览”按钮,在打开的对话框中选择“广告.jpg”文件,在“窗口宽度”文本框中输入 600,在“窗口高度”文本框中输入 400,在“窗口名称”中输入“广告”,

设置后的对话框如图 10-7 所示。

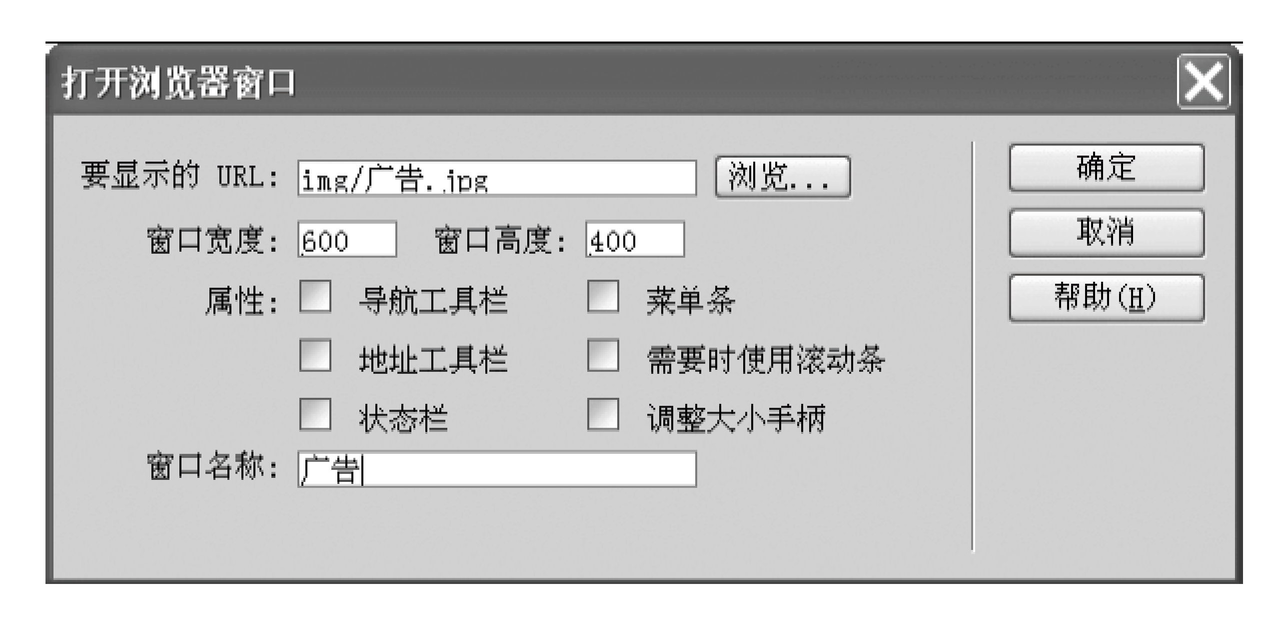


图 10-7　设置好的对话框

(4) 单击“确定”按钮关闭对话框,完成行为的添加。

(5) 在“行为”面板中检查该行为所对应的触发事件是不是 onLoad 事件,若不是,则重新选择。

(6) 保存网页后,按 F12 键浏览网页,效果如图 10-8 所示。

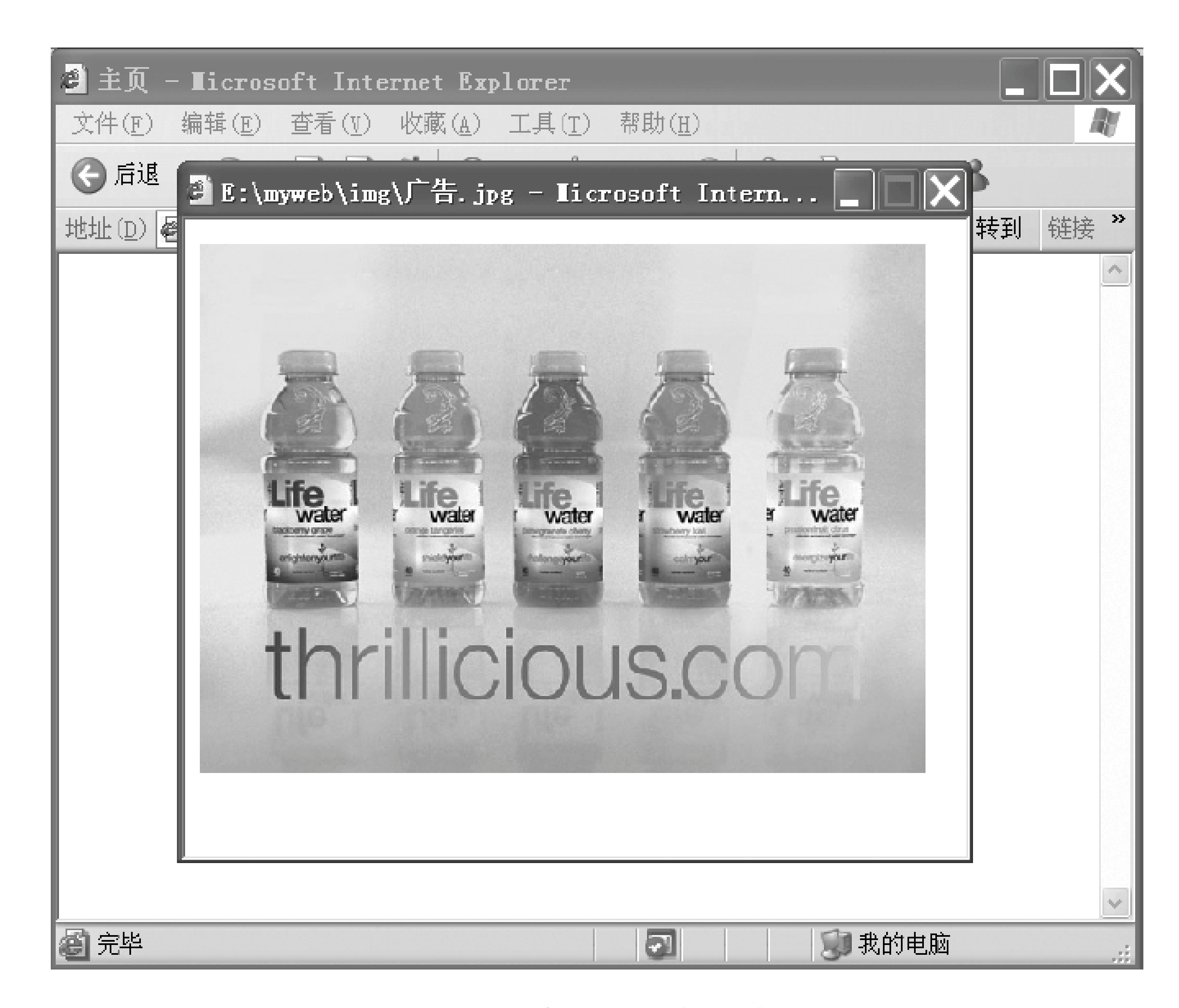


图 10-8　打开浏览器窗口

10.2.4　控制 Shockwave 或 Flash

有时需要控制 Shockwave 或 Flash 影片的播放、停止、倒退或转到 Macromedia Shockwave 或 Macromedia Flash SWF 文件中的帧。

添加“控制 Shockwave 或 Flash”行为的操作步骤如下:

(1) 执行“插入”→“媒体”→Flash | Shockwave 命令,在网页中插入 Flash 或 Shockwave 影片。

(2) 选中已插入的影片,在“属性”面板的“名称”文本框中输入影片的名称。

(3) 选中要添加该行为的对象，单击“行为”面板中的 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“控制 Shockwave 或 Flash”选项，打开“控制 Shockwave 或 Flash”对话框，如图 10-9 所示，其中各项含义如下所述。



图 10-9　“控制 Shockwave 或 Flash”对话框

① 影片：在下拉列表框中选择要控制的影片的名称。Dreamweaver 8.0 会自动列出当前文档中所有 Shockwave 或 Flash 影片的名称。

② 操作：选择对影片进行何种操作，有播放、停止、后退和前往影片的某一帧。

(4) 单击“确定”按钮，完成行为的添加。

【实例 10-3】 创建一网页，在网页中利用按钮来控制 Flash 影片的播放和停止。显示效果如图 10-10 所示。

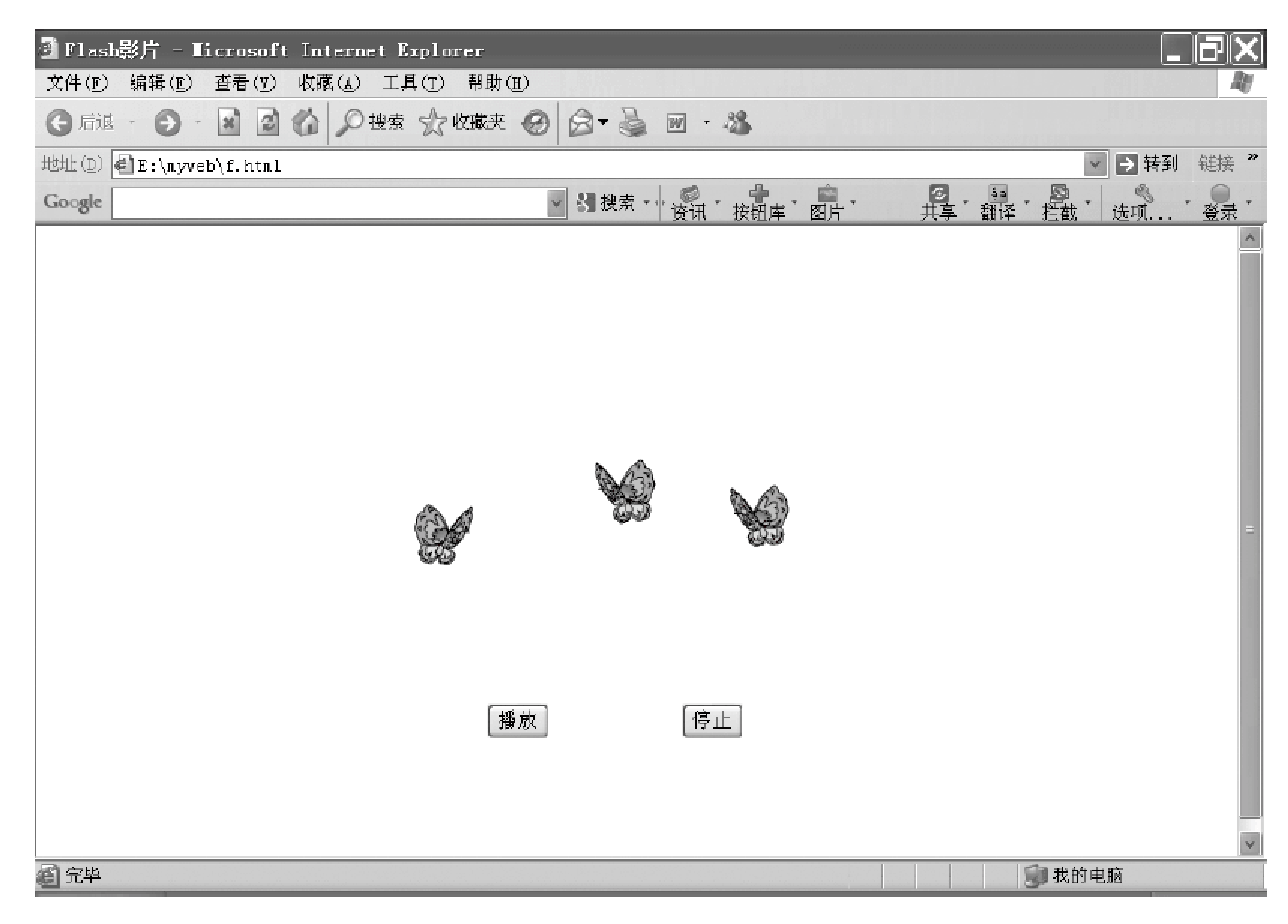


图 10-10　控制 Flash 影片

(1) 新建网页，将“插入”工具栏切换为“布局”选项卡，单击“布局”按钮 布局 ，将文档窗口切换到“布局”模式下。在布局工具栏中单击绘制单元格按钮，在页面中间位置绘制一个单元格，并在该单元格的下方中间位置再分别绘制 2 个单元格，如图 10-11 所示。

(2) 将鼠标置于单元格①中，执行“插入”→“媒体”→Flash 命令，弹出“选择文件”对话框，在对话框中选择所需的 Flash 影片，如图 10-12 所示。单击“确定”按钮，完成 Flash 影片的插入，如图 10-13 所示。

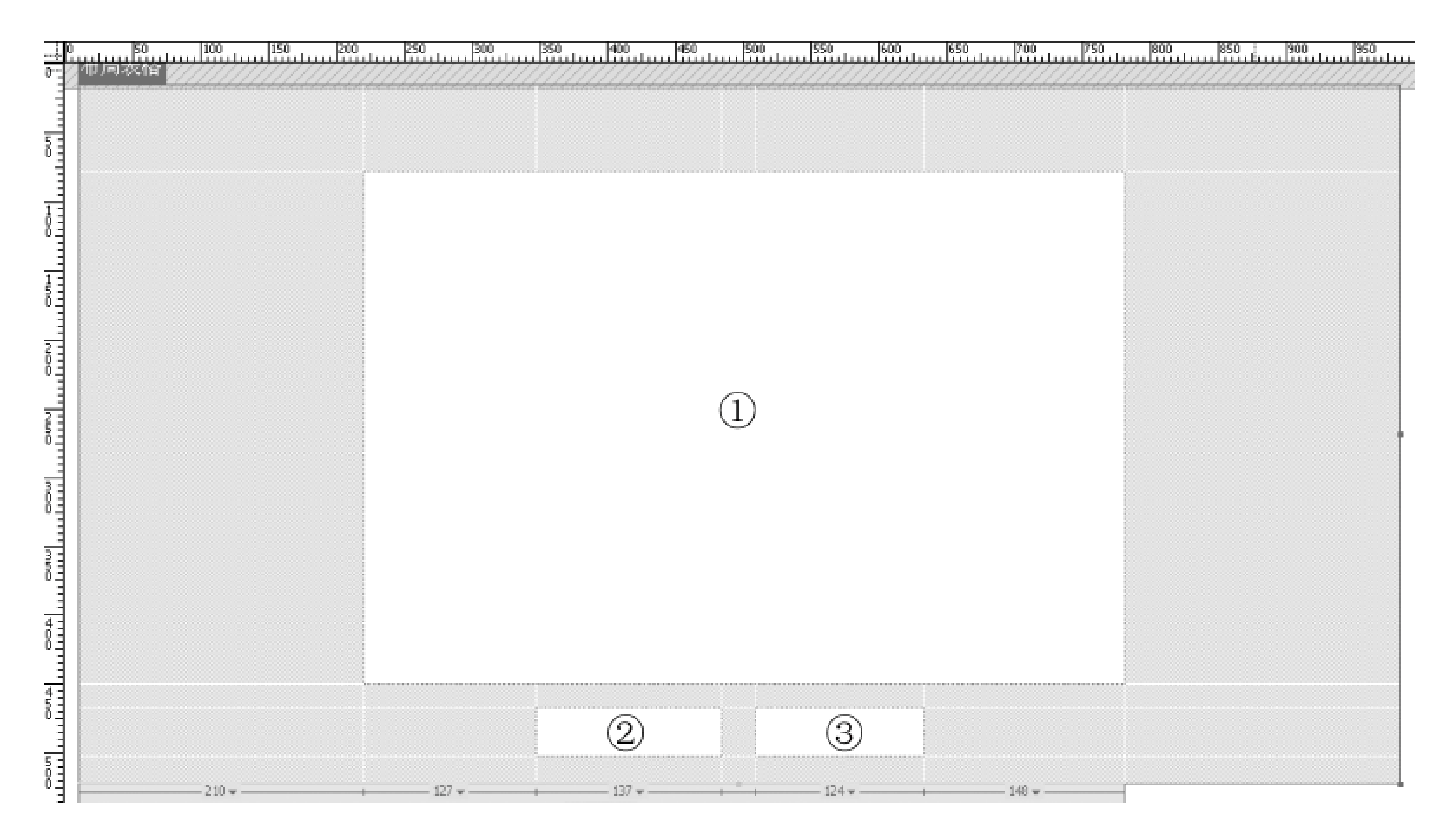


图 10-11　绘制单元格



图 10-12　“选择文件”对话框

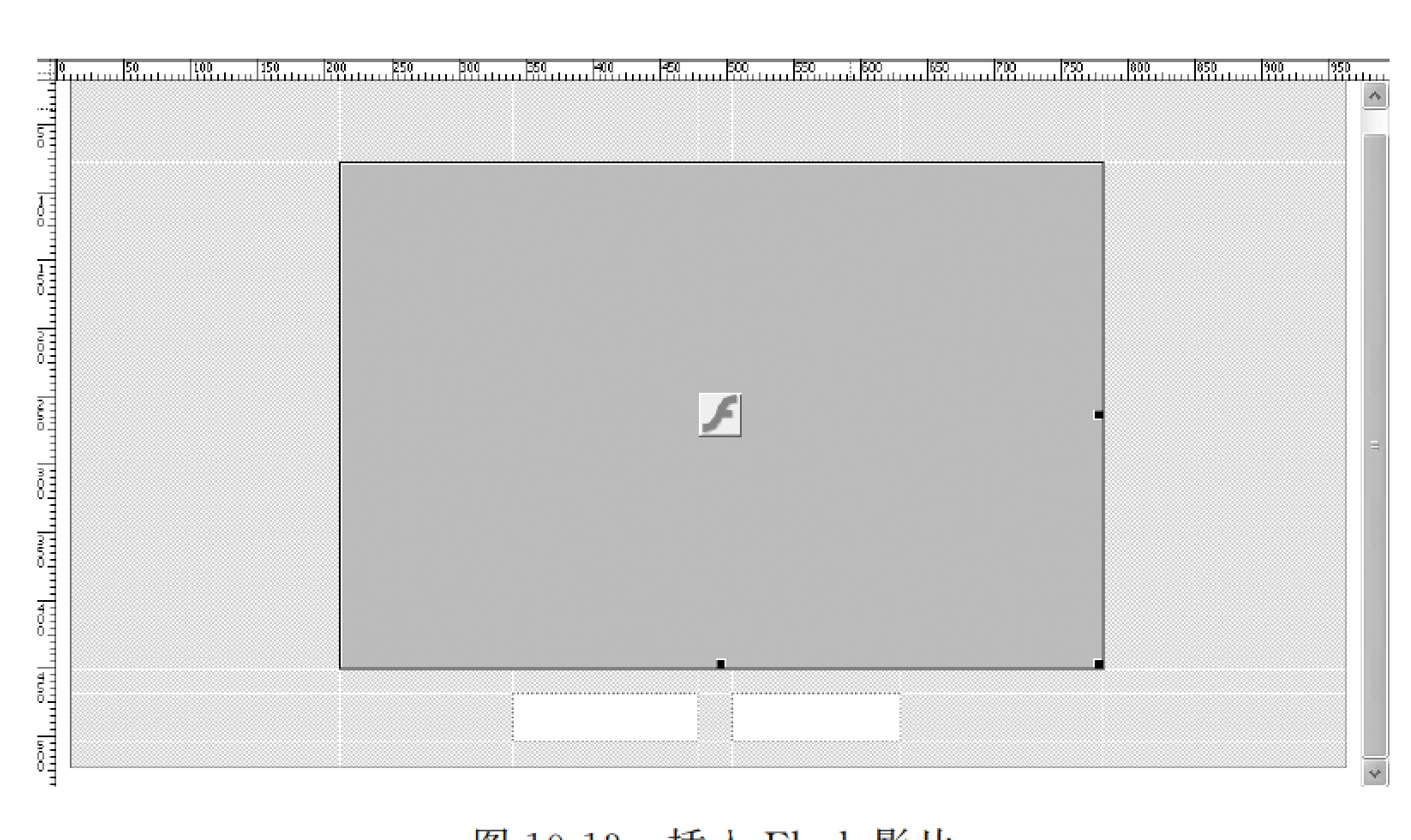


图 10-13　插入 Flash 影片

（3）选中插入的 Flash，在“属性”面板的“名称”文本框中为 Flash 影片定义名称 hudie，如图 10-14 所示。

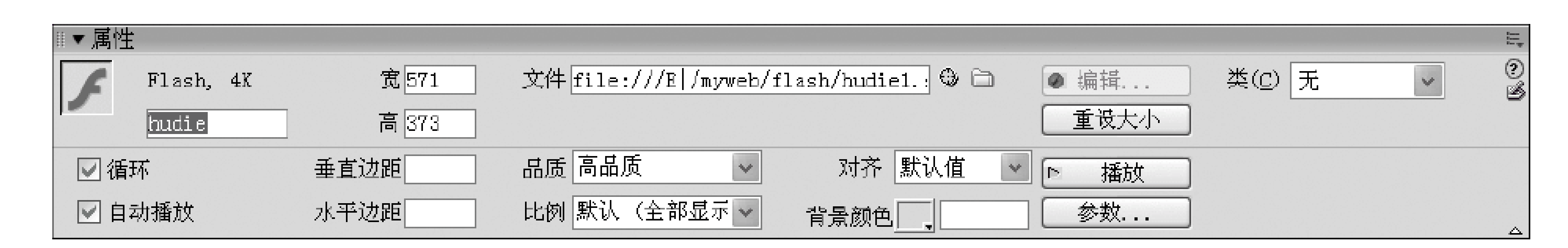


图 10-14 Flash“属性”面板

（4）将鼠标置于图 10-11 的单元格②中，执行“插入”→“表单”→“按钮”命令，完成播放按钮的插入。选中插入的按钮，在“属性”面板中将“按钮名称”文本框中的内容改为“play”，“值”文本框中的内容改为“播放”，“动作”单选按钮选为“无”，如图 10-15 所示。

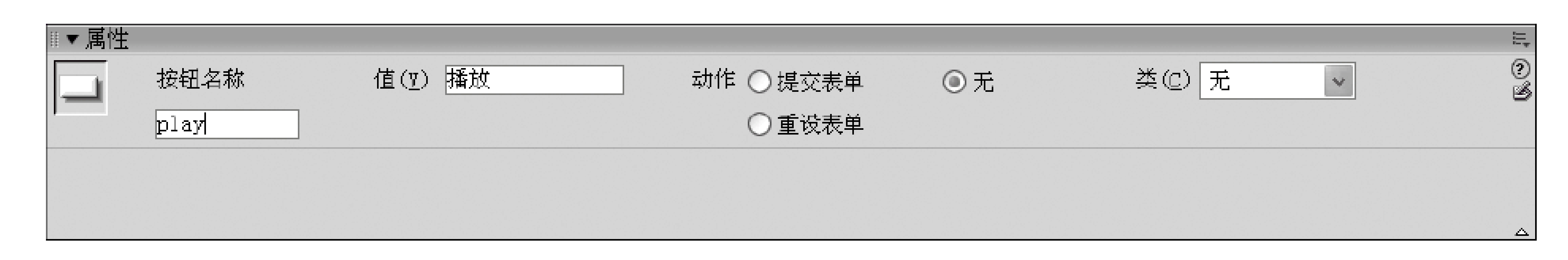


图 10-15 按钮“属性”面板

（5）将鼠标置于图 10-11 的单元格③中，执行“插入”→“表单”→“按钮”命令，完成停止按钮的插入。选中插入的按钮，在“属性”面板中将“按钮名称”文本框中的内容改为“stop”，“值”文本框中的内容改为“停止”，“动作”单选按钮选为“无”。插入按钮后效果如图 10-16 所示。

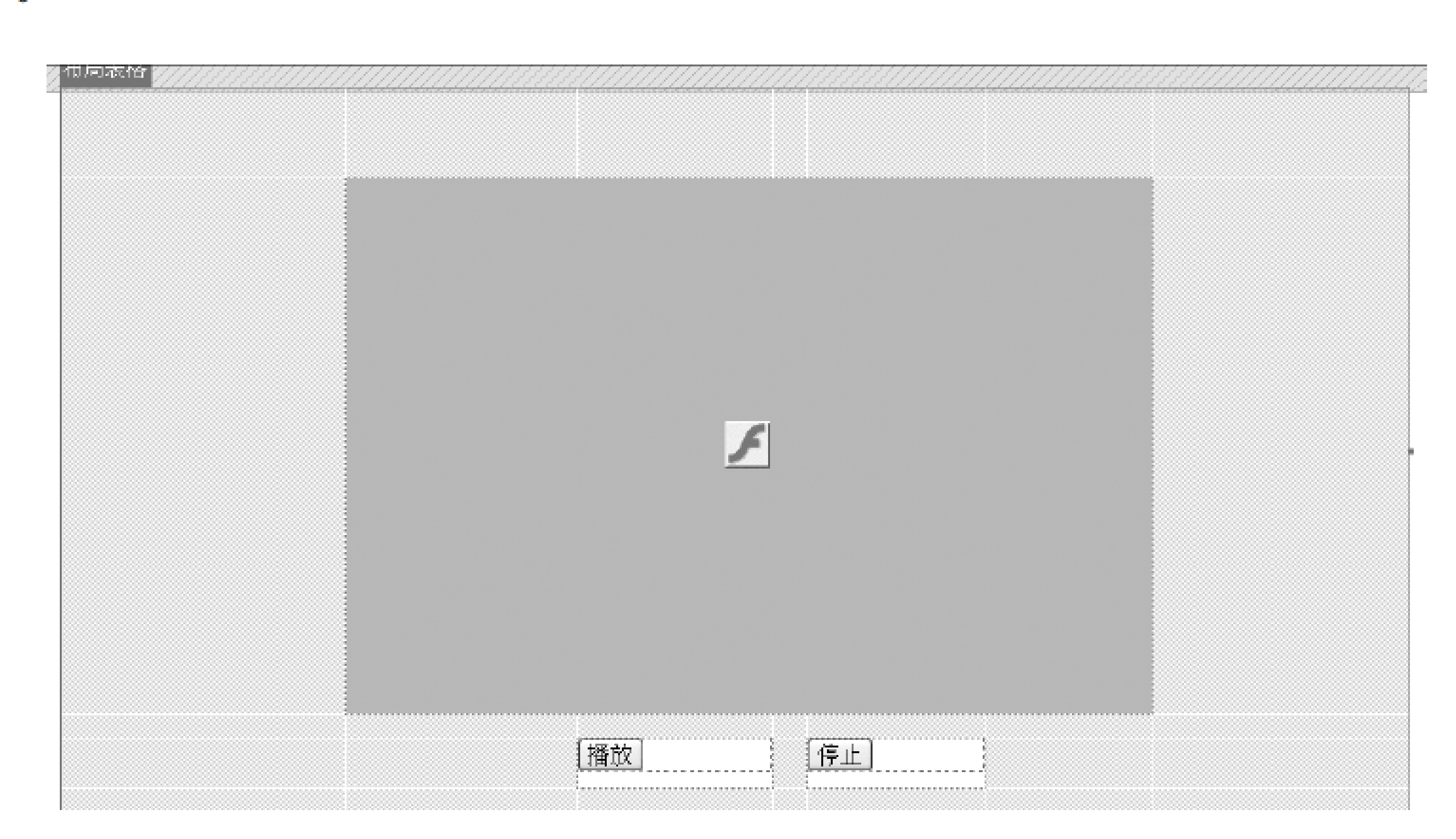


图 10-16 插入按钮

（6）选中播放按钮，单击“行为”面板中的 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“控制 Shockwave 或 Flash”选项，打开“控制 Shockwave 或 Flash”对话框，在该对话框中的“影片”下拉列表框中选择 hudie，“操作”选项中选择“播放”，单击“确定”按钮。在“行为”面板中检查触发事件是否为 onClick 事件。

（7）选中“停止”按钮，重复步骤(6)，只需在“操作”选项中选择“停止”即可。

（8）保存网页，按 F12 键预览。通过播放按钮和停止按钮可以控制该 Flash 影片的播放状态。

10.2.5　改变属性

可以动态地改变对象的某些属性。例如，可以改变层的背景颜色，或是改变图像的大小等。一般来说，这个行为能够改变的属性决定于附加动作的对象和浏览器的类型。可以使用该行为修改属性的对象有层、图像、表单以及表单中的各元素。

添加“改变属性”行为的操作步骤如下：

（1）选择需添加该行为的对象，打开“行为”面板。

（2）单击“行为”面板中的 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“改变属性”选项，打开“改变属性”对话框，如图 10-17 所示，其中各项含义如下所述。



图 10-17　“改变属性”对话框

① 对象类型：在下拉列表框中选择要更改其属性的对象的类型。

② 命名对象：在下拉列表框中列出了所有所选类型的命名对象。从中选择要改变的对象的名称。

③ 属性：在下拉列表框中选择一个属性，或在文本框中输入该属性的名称。

④ 新的值：在该文本框中输入该属性的新值。

（3）单击“确定”按钮，完成行为的添加。

【实例 10-4】 利用层和改变属性行为创建网页导航条，效果如图 10-18 所示。

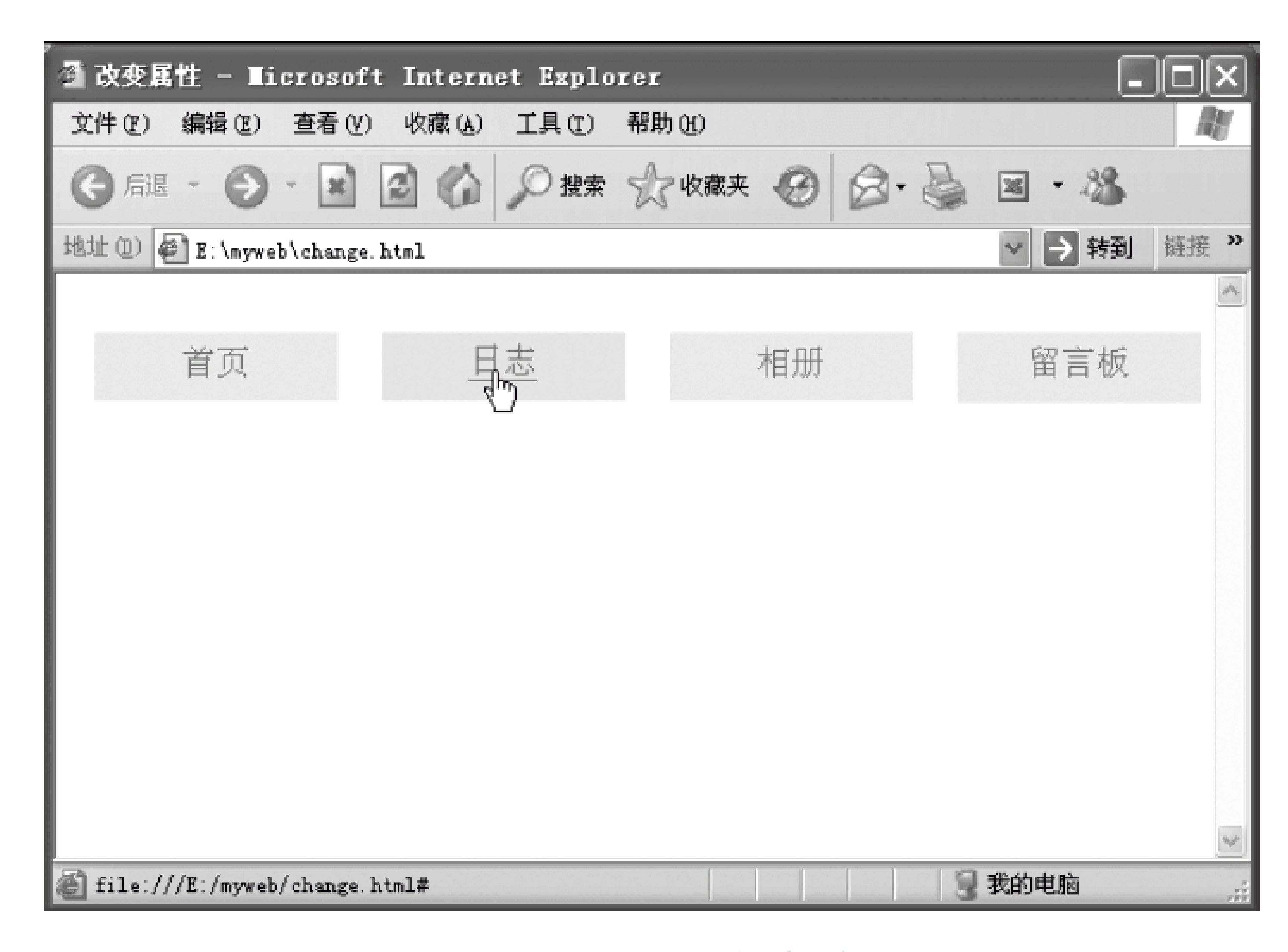


图 10-18　网页导航条效果

(1) 新建网页,将“插入”工具栏切换为“布局”选项卡,单击“绘制层”按钮,在文档窗口中绘制 4 个层,可以通过执行“修改”→“排列顺序”→“设成高度相同”|“设成宽度相同”命令和“修改”→“排列顺序”→“对齐上缘”|“对齐下缘”命令将 4 个层对齐且大小相同,并在“属性”面板中将背景颜色设为#CCFFFF,如图 10-19 所示。

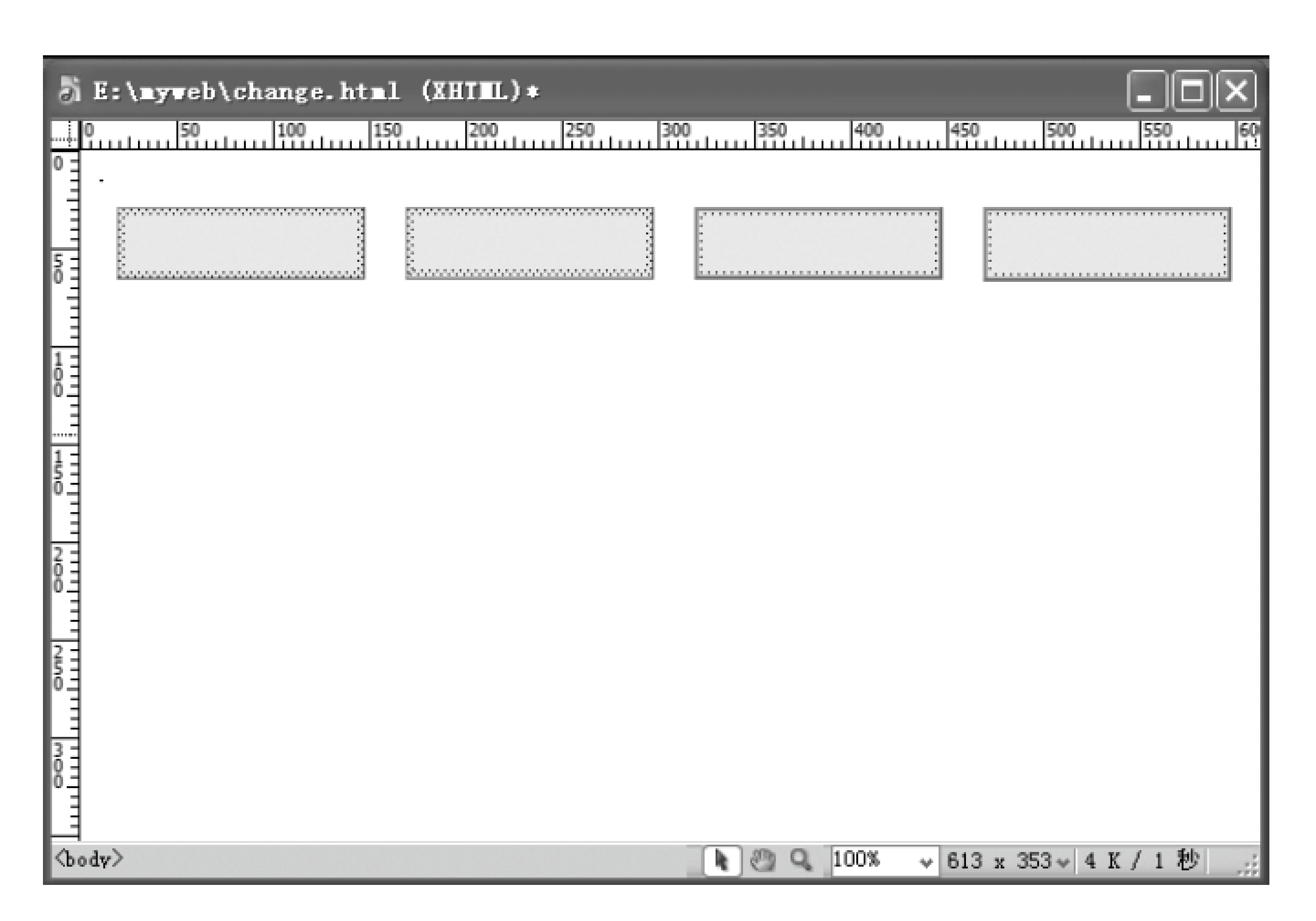


图 10-19 添加 4 个层

(2) 分别在 4 个层中插入一个 1 行 1 列,宽度为 100%,边框为 0 的表格,并输入导航文本,如图 10-20 所示。

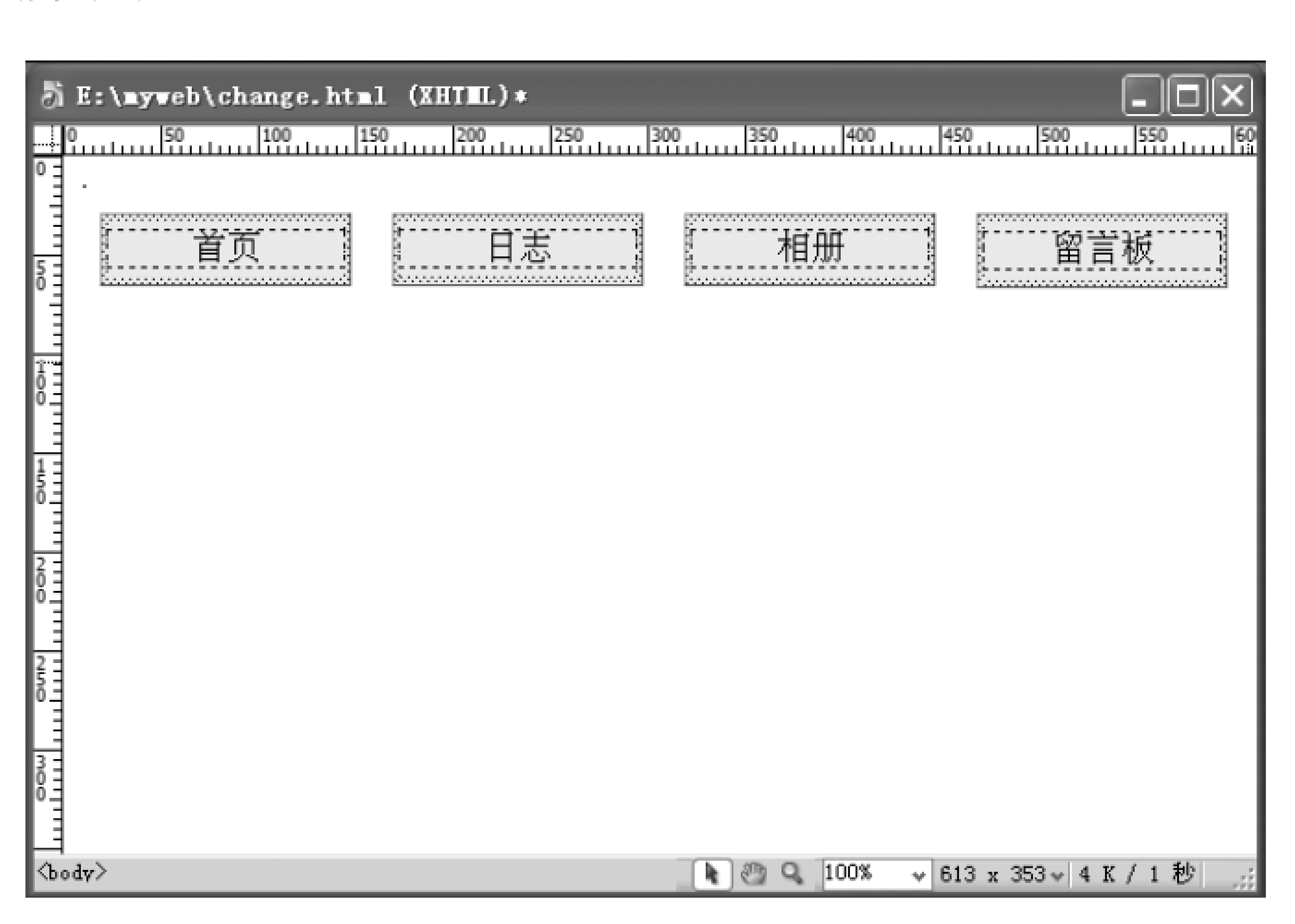


图 10-20 输入导航文本

(3) 为导航文字设置空链接,即选中文本,在“属性”面板中的“链接”文本框中输入#号,并单击“页面属性”按钮,打开“页面属性”对话框,在“链接”分类选项中将“链接颜色”和“已访问链接”设为红色,在“下划线样式”下拉列表框中选择“仅在变换图像时显示下划线”,如图 10-21 所示。单击“确定”按钮,完成创建链接,如图 10-22 所示。

(4) 选中第 1 个“首页”层,单击“行为”面板中的 + 按钮,从弹出的快捷菜单中选择“改变属性”选项,打开“改变属性”对话框,在该对话框中的“对象类型”下拉列表框中选择 DIV,“命名对象”选项中选择该层编号,“属性”选择 style. backgroundColor,在“新的值”



图 10-21 “页面属性”对话框

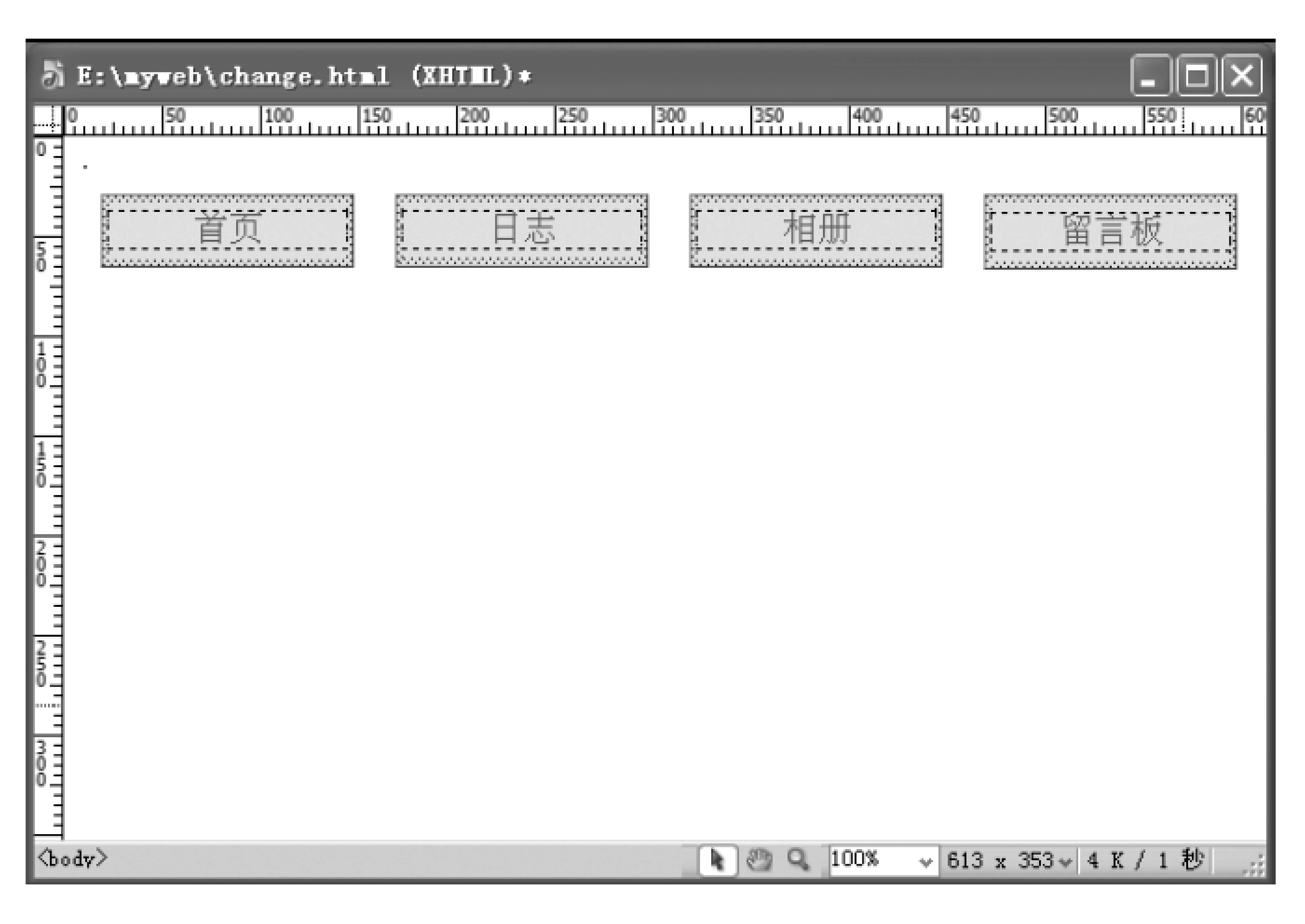


图 10-22 创建链接

文本框中输入＃CCFFCC，如图 10-23 所示。单击“确定”按钮。在“行为”面板中将触发事件改为 onMouseOver 事件。



图 10-23 设置属性

(5) 利用相同的方法再为“首页”层添加“改变属性”行为，“改变属性”对话框中的“对象类型”、“命名对象”、“属性”选项与步骤(4)设置相同，“新的值”文本框输入＃CCFFFF，

单击“确定”按钮。在“行为”面板中将触发事件改为 onMouseOut 事件。

(6) 重复步骤(4)和步骤(5)为其他 3 个层添加“改变属性”行为。

注意：在“改变属性”对话框中要正确选择“命名对象”。

(7) 保存网页，按 F12 键预览。当鼠标移至层上时，层背景颜色由原来的蓝色变为绿色。

10.2.6 拖动层

允许浏览者在访问网页时随意拖动层，使用此动作可以创建拼图游戏、滑块控件和其他可移动的界面元素。

添加“拖动层”行为的操作步骤如下：

(1) 在网页文档中，绘制一个层，打开“行为”面板。

(2) 单击“行为”面板中的 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“拖动层”选项，打开“拖动层”对话框，显示“基本”选项卡面板，如图 10-24 所示，其中各项含义如下所述。



图 10-24 “拖动层”对话框“基本”面板

① 层：在下拉列表框中选择要拖动的层的名称。

② 移动：设置层的移动范围是否受限制。

③ 放下目标：在文本框中输入数值，是相对于浏览器左上角的距离，用于确定该层的目的点坐标。

④ 靠齐距离：输入一个值，只有当层被拖动到与目的点距离小于此数值时，层才会被认为移动到了目的点并且自动拖放到指定目的点上去。

(3) 单击对话框上的“高级”选项卡，切换到“高级”面板，如图 10-25 所示，其中各项含义如下所述。

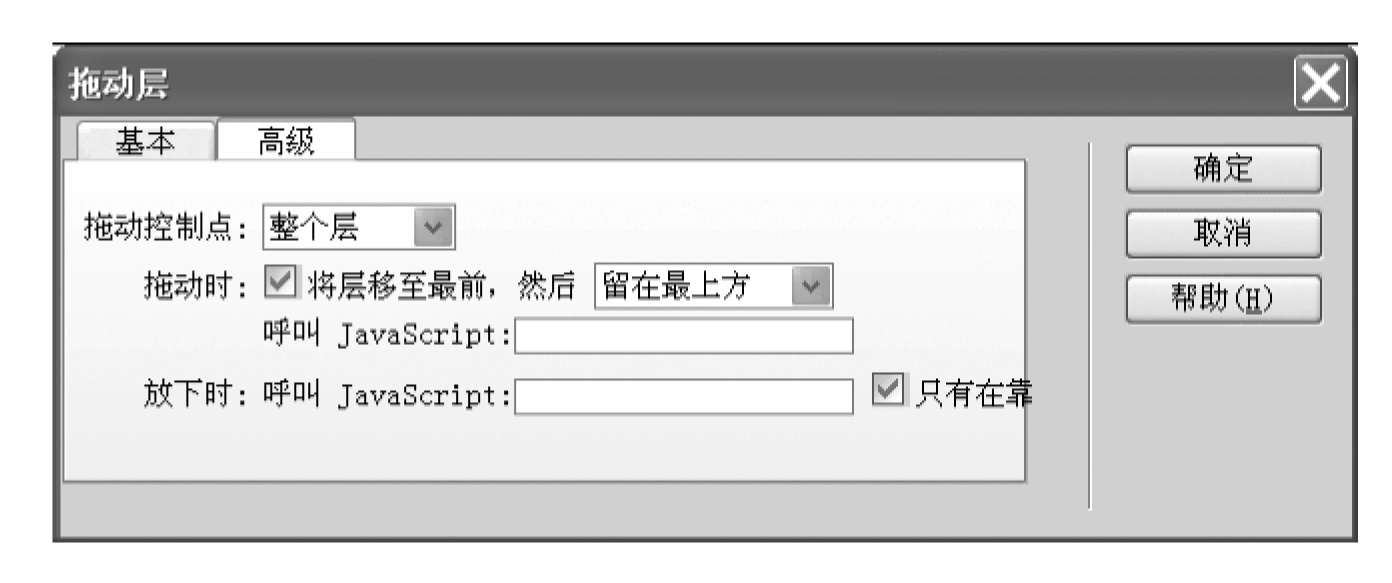


图 10-25 “高级”面板

① 拖动控制点：设置能拖动层的位置。“整个层”表示在层上的任意一点都可以拖动层；“层内区域”表示在文本框中指定拖动层中的某个区域，层才能被拖动。

② 拖动时：将层移至最前：在层拖动时将层移动到最前面，然后在其下拉列表中选择“留在最上方”表示拖动后将层停留在最前方；选择“恢复 Z 轴”表示拖动后返回到原来在栈中的层次。

③ 呼叫 JavaScript：输入 JavaScript 代码或者是 JavaScript 函数名，当层被拖动时，这个函数和代码会不断地被重复执行。

④ 按下时：输入 JavaScript 代码或者函数名称。当访问者松开鼠标时，就会执行这个方框中所指明的 JavaScript 代码或函数。

⑤ 只有在靠齐时：选中该复选框，只有当层放下并且到达指定的位置后，才执行该行为中的 JavaScript 代码和函数。

(4) 单击“确定”按钮，完成行为的添加。

【实例 10-5】 为网页添加公告栏。公告栏一般作为网页的附属页面，可以随意在网页中移动，本例将利用“拖动层”行为来实现该效果，如图 10-26 所示。



图 10-26 公告栏页面

(1) 打开需要添加公告栏的网页文件，如图 10-27 所示。

(2) 在“布局”插入工具栏中，单击“绘制层”按钮，在网页任意位置绘制一个层，如图 10-28 所示。



图 10-27　打开网页文件



图 10-28　插入层

(3) 将鼠标定位在层中，执行“插入”→“表格”命令，插入一个 2 行 1 列的，宽度为 100%，边框粗细为 1，颜色为蓝色的表格，如图 10-29 所示。

(4) 将鼠标定位在第 1 行中，在“属性”面板中，设置背景颜色为黑色，输入文本“公告栏”，设置字体为黑体，大小为 24，颜色为白色，居中对齐显示，如图 10-30 所示。



图 10-29 插入表格



图 10-30 输入“公告栏”标题

（5）将鼠标定位在第 2 行中，在“属性”面板中，设置背景颜色为#CCCCCC，垂直对齐方式为顶端，输入公告内容，设置字体大小为 18，如图 10-31 所示。

（6）单击“行为”面板中的 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“拖动层”选项，打开“拖动层”对话框，如图 10-32 所示。根据需要进行设置，单击“确定”按钮。在“行为”面板中检查触发事件是否为 onLoad 事件。

（7）保存网页，按 F12 键预览。该公告栏可以利用鼠标拖放到网页的任意位置。



图 10-31　添加公告栏内容



图 10-32　“拖动层”对话框

10.2.7　显示-隐藏层

显示、隐藏或恢复一个或多个层的可见性，此行为常常被用来显示提示信息，例如，当用户将鼠标指针放在某个图像或文字上时，可以显示一句或一段话，作为提示用户的信息，起到很好的引导作用。

添加“显示-隐藏”行为的操作步骤如下：

(1) 选择需添加该行为的层，打开“行为”面板。

(2) 单击“行为”面板中的 + 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“显示-隐藏层”选项，打开“显示-隐藏层”对话框，如图 10-33 所示，其中各项含义如下所述。

① 命名的层：该列表中列出了该文档中所有存在的层的名称，选择要更改其可见性的层。

② 显示 按钮：单击该按钮表示显示该层。



图 10-33 “显示-隐藏层”对话框

③ 隐藏按钮：单击该按钮表示隐藏该层。

④ 默认按钮：单击该按钮表示恢复层的默认可见性。

(3) 单击“确定”按钮，完成行为的添加。

【实例 10-6】 为实例 10-5 中的公告栏添加关闭按钮，实现公告栏窗口的关闭。

(1) 将鼠标移至第 1 行中，单击“属性”面板中的“拆分”按钮，将单元格拆分为 2 列，如图 10-34 所示。

(2) 将鼠标移至第 1 行第 2 列中，执行“插入”→“图像”命令，插入关闭按钮图标，如图 10-35 所示。选中该图标，在“属性”面板中的“链接”文本框中输入＃号，在“替换”文本框中输入关闭。

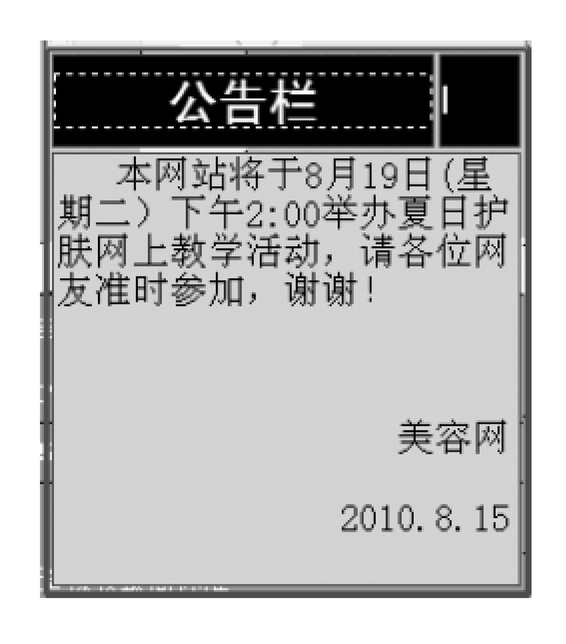


图 10-34 拆分单元格

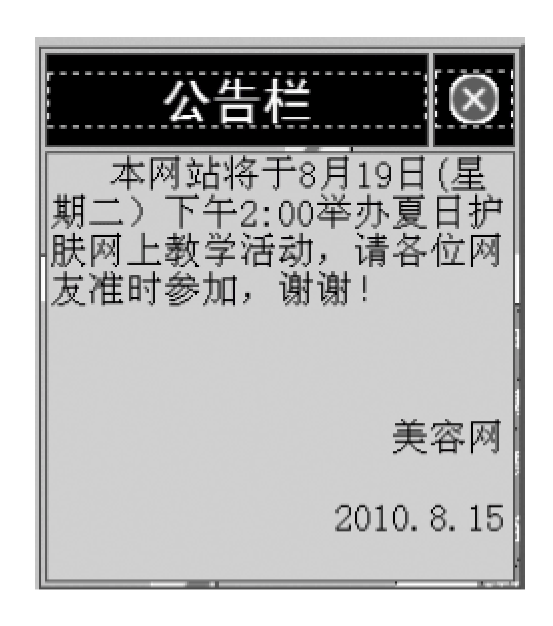


图 10-35 插入关闭按钮

(3) 选中该按钮，单击“行为”面板中的按钮，从弹出的快捷菜单中选择“显示-隐藏层”选项，打开“显示-隐藏层”对话框，在“命名的层”列表中选中该公告栏层，单击“隐藏”按钮，如图 10-36 所示。单击“确定”按钮。在“行为”面板中检查触发事件是否为 onClick 事件。

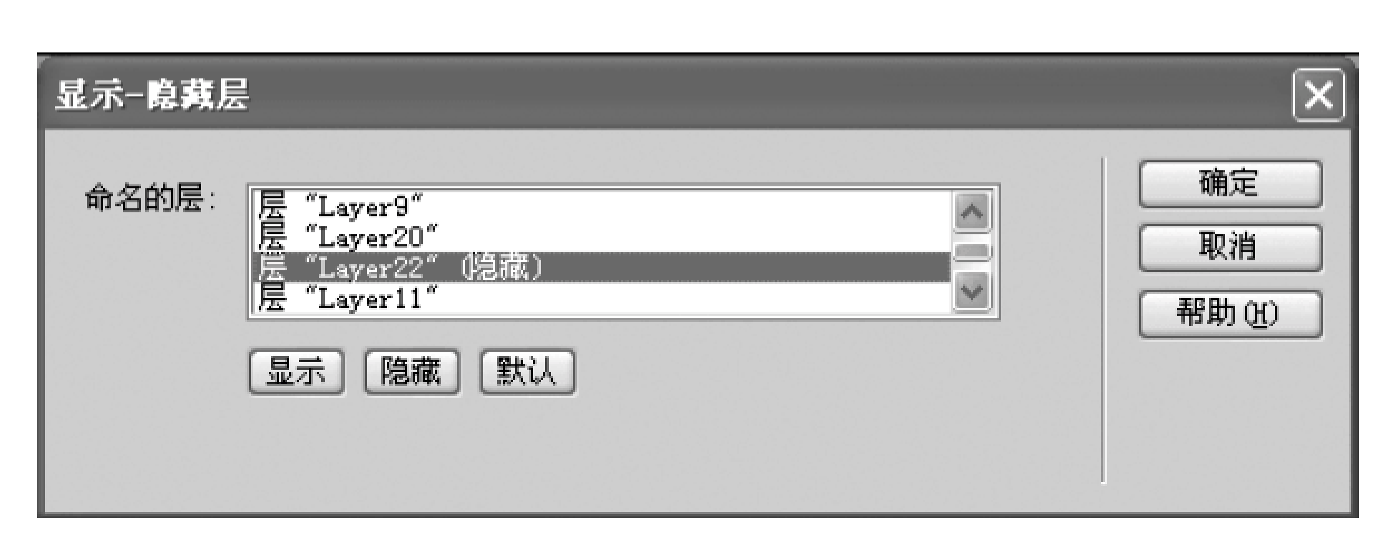


图 10-36 “显示-隐藏层”对话框

(4) 保存网页，按 F12 键预览，效果如图 10-37 所示。当单击关闭按钮，公告栏窗口将关闭，如图 10-38 所示。



图 10-37 添加关闭按钮效果



图 10-38 关闭公告栏窗口

【实例 10-7】 利用“显示-隐藏层”行为制作弹出式菜单，如图 10-39 所示。

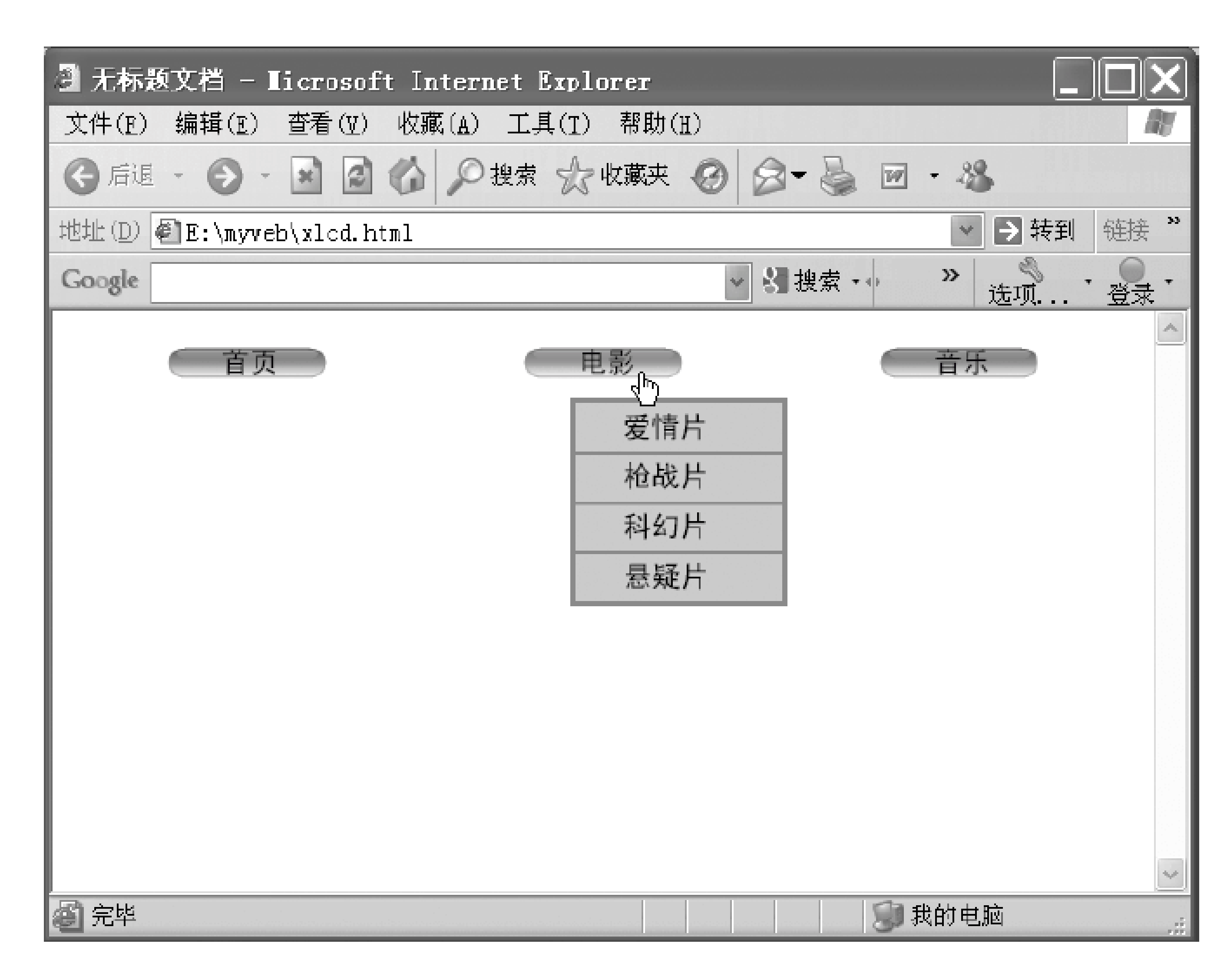


图 10-39 动态下拉菜单

弹出式菜单通常是在网页中由鼠标指针来触发的导航菜单效果，当鼠标指针移动到导航对象上，就会弹出菜单。当鼠标指针从导航对象上移开，弹出菜单自动消失。利用“显示-隐藏层”行为可以制作出该效果，其具体制作步骤如下：

（1）新建网页，插入一个 1 行 3 列、宽为 600 像素的无边框表格，在表格中分别插入 3 个 Flash 按钮，如图 10-40 所示。

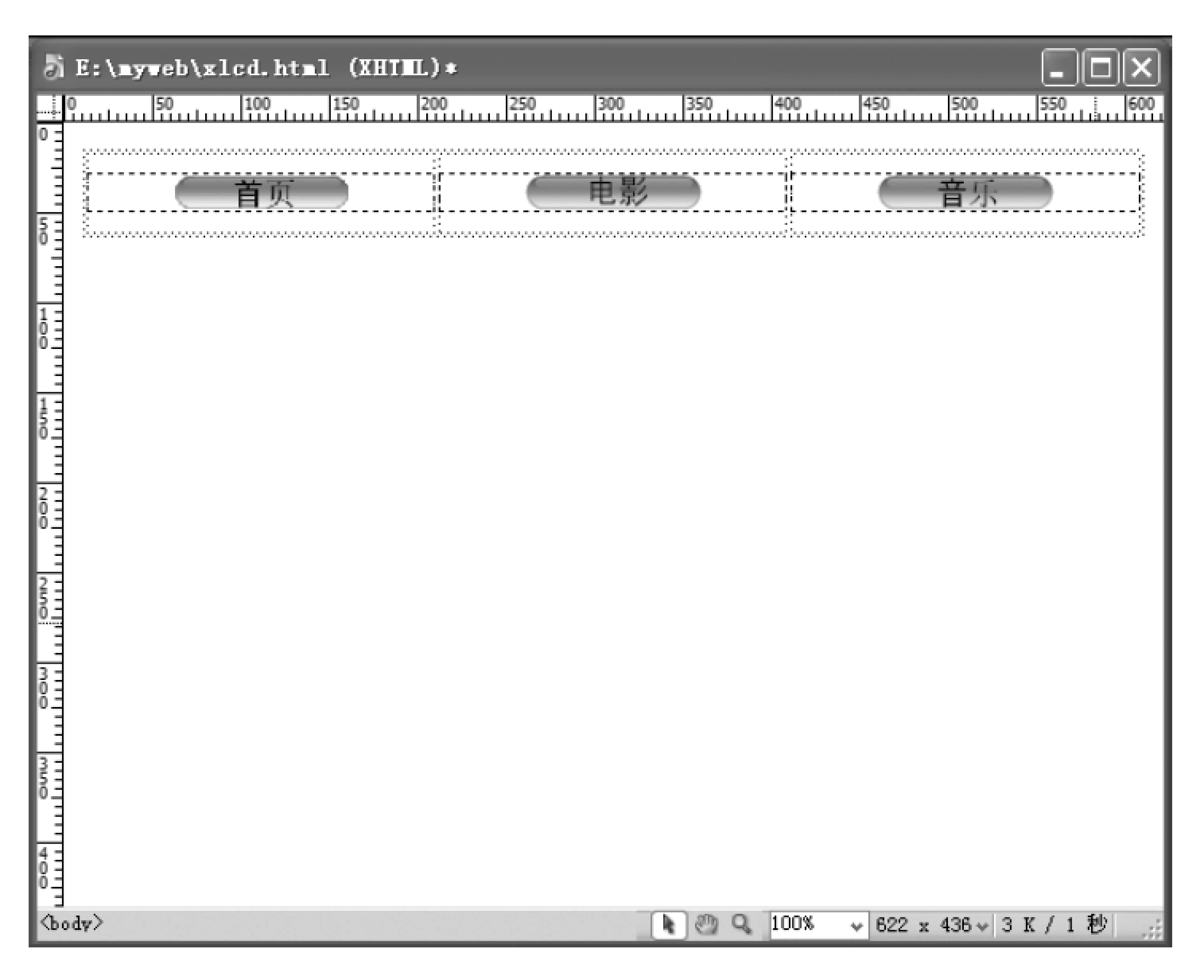


图 10-40 插入 Flash 按钮

（2）在“布局”插入工具栏中，单击“绘制层”按钮，在“电影”按钮下方绘制一个层，命名为 L1，如图 10-41 所示。

（3）将鼠标置于层内，插入一个 4 行 1 列、宽度为 100％的边框为 2 的表格，在“属性”

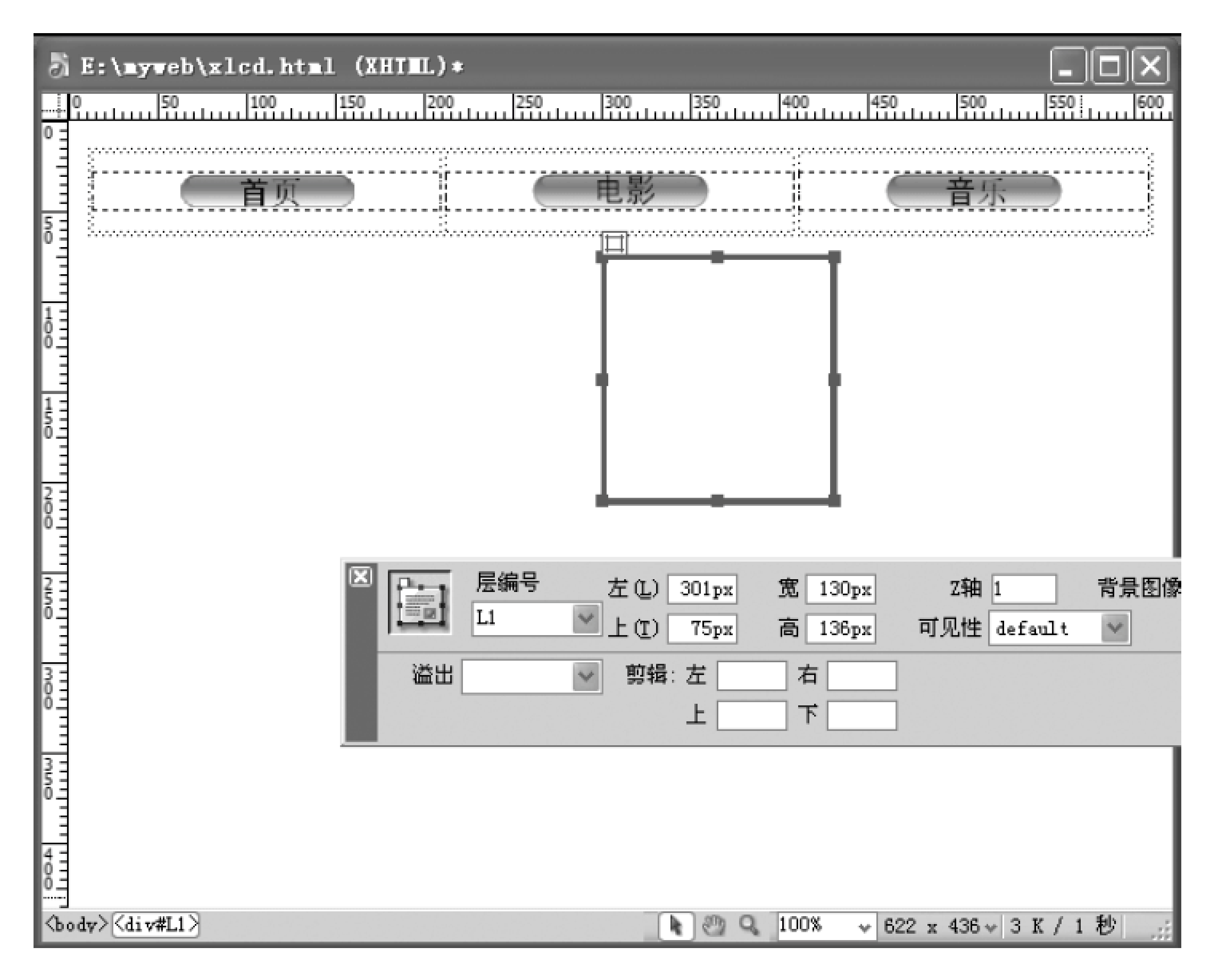


图 10-41　绘制层

面板中，将“背景颜色”设置为#FFCCFF，“边框颜色”设置为#CC66FF。在表格中分别输入菜单内容，设置字体为黑体，大小为16，居中对齐显示，如图10-42所示。

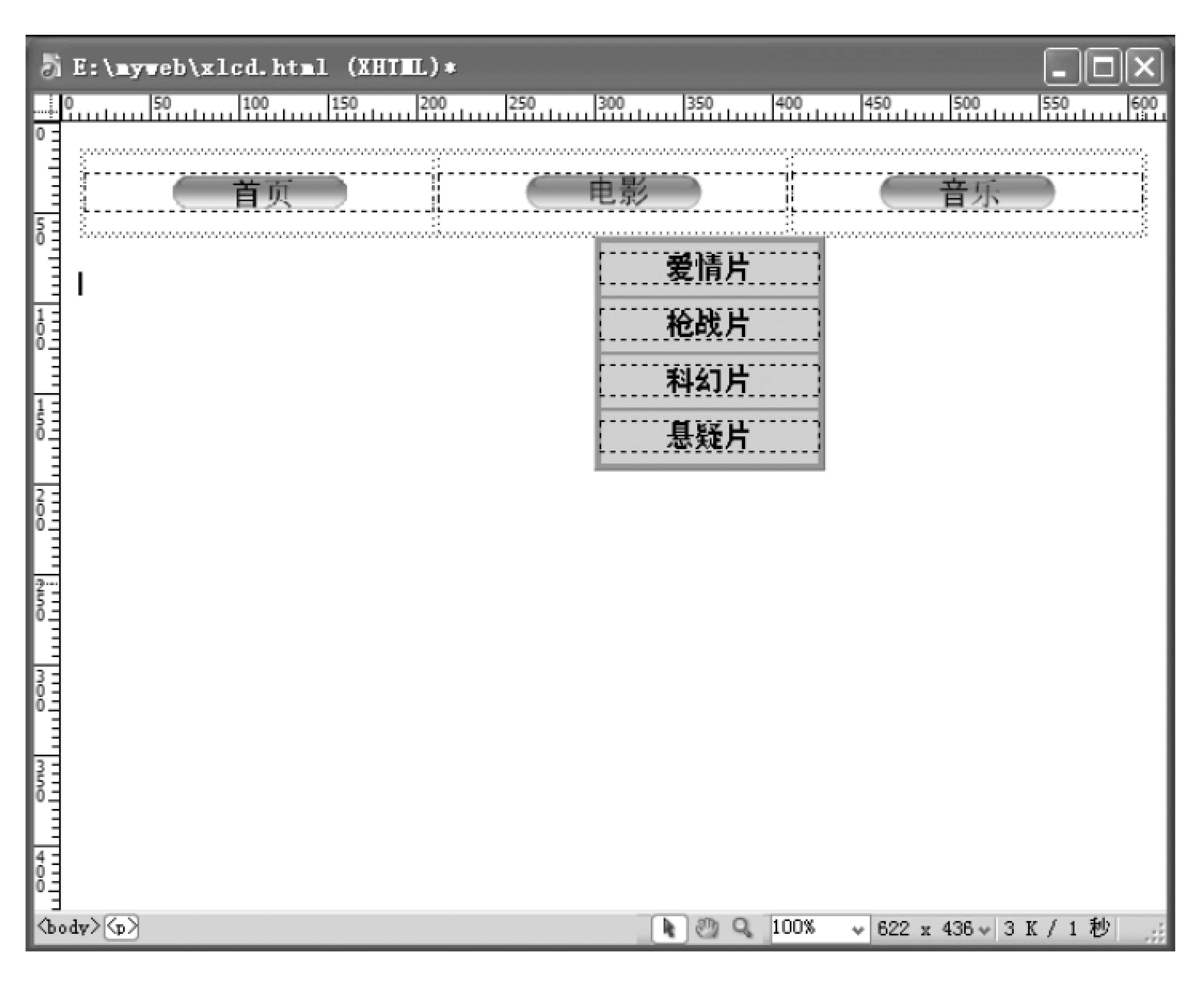


图 10-42　制作下拉菜单

(4) 选中“电影”按钮，单击“行为”面板中的[+]按钮，从弹出的快捷菜单中选择“显示-隐藏层”选项，打开“显示-隐藏层”对话框，在该对话框的“命名的层”列表框中选择层“L1”，单击“显示”按钮以显示该层，如图10-43所示。

(5) 单击“确定”按钮，完成“显示层”行为的添加，并在“行为”面板中把触发事件设置为onMouseOver。



图 10-43　设置显示层

(6) 重复步骤(4)操作,单击“隐藏”按钮以隐藏该层,如图 10-44 所示,完成“隐藏层”行为的添加,并把触发事件设置为 onMouseOut。



图 10-44　设置隐藏层

(7) 选中层 L1,在其“属性”面板中的“可见性”下拉列表中选择 hidden,如图 10-45 所示。这样就可以实现在网页打开时该下拉菜单是不可见的。

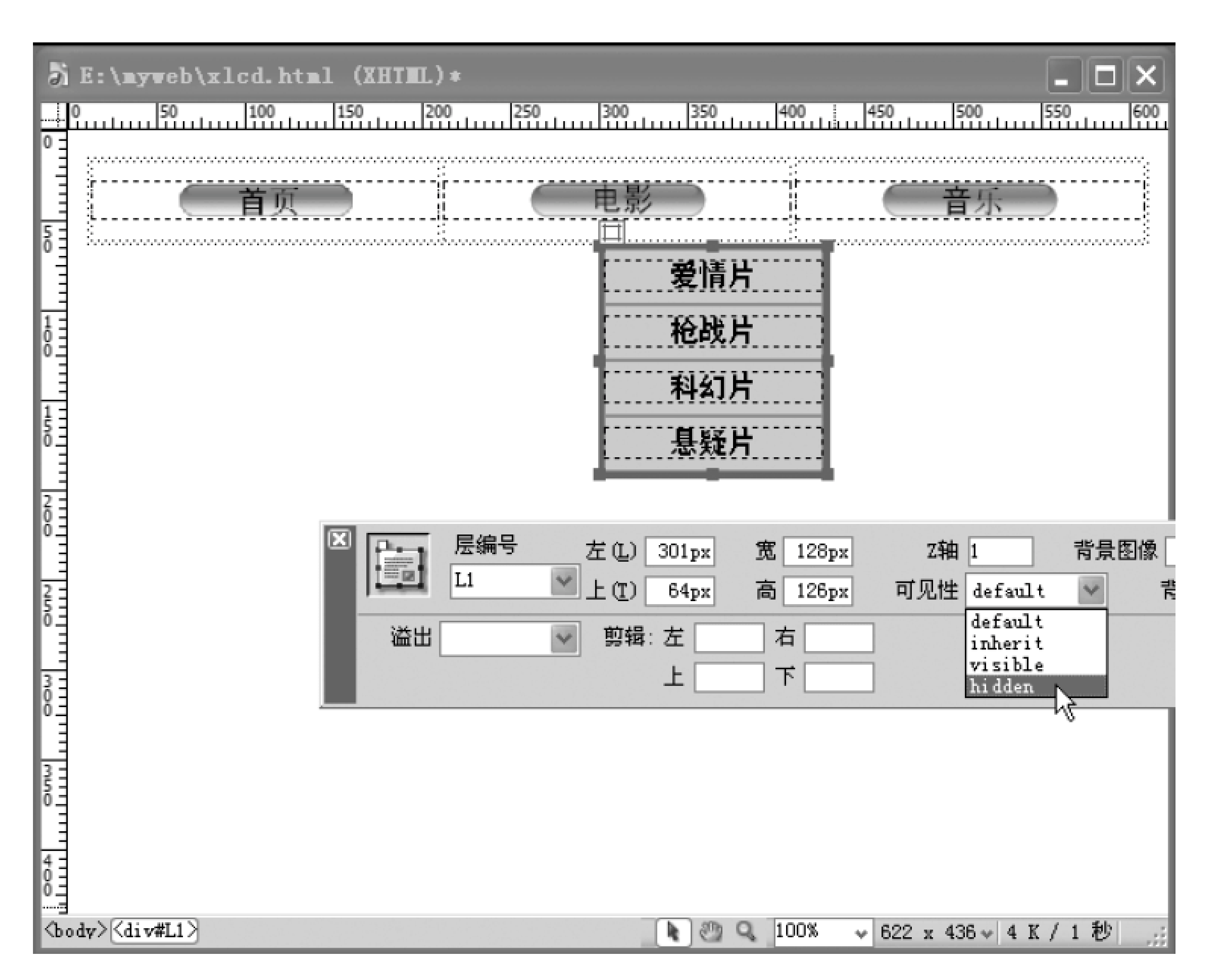


图 10-45　设置可见性

(8) 保存网页,按 F12 键预览,当鼠标光标放置在“电影”按钮上时,将会出现下拉菜单,移开按钮时,下拉菜单将会隐藏。

10.2.8 显示弹出式菜单

在实例 10-7 中，利用“显示-隐藏层”行为制作出了弹出式菜单效果，但步骤烦琐。其实在 Dreamweaver 8.0 中有一种快速简单的制作弹出式菜单的方法，那就是利用“显示弹出式菜单”行为。

添加“显示弹出式菜单”行为的操作步骤如下：

（1）选择需添加该行为的图像或链接，打开“行为”面板。

（2）单击“行为”面板中的 按钮，从弹出的快捷菜单中选择“显示弹出式菜单”选项，打开“显示弹出式菜单”对话框，如图 10-46 所示，其中各项含义如下所述。



图 10-46 “显示弹出式菜单”对话框

①“内容”选项卡：用于设置各菜单项的名称、结构、链接和目标。

- 菜单：对列表中的菜单项进行操作。用于在列表中添加一个新的菜单项；用于在列表中删除一个新的菜单项；用于使菜单项左缩进显示；用于使菜单项右缩进显示；用于上移选中的菜单项的位置；用于下移选中的菜单项的位置。
- 文本：输入要显示在弹出式菜单中的文本。
- 链接：为不同的菜单项设置不同的链接，在“链接”文本框中输入链接目标文件路径或单击文件夹图标并浏览选择要打开的文档。
- 目标：选择打开链接的方式。

②“外观”选项卡：用于设置菜单项“一般状态”和“滑过状态”的外观以及设置菜单项文本的字体，如图 10-47 所示。

- 区域①：在该列表框中选择菜单的显示方式是“垂直菜单”还是“水平菜单”。
- 区域②：在该区域中设置菜单项的文字的文本格式。
- 区域③：用于设置菜单项的“一般状态”和“滑过状态”的外观。
- 区域④：显示菜单设置后的预览效果。



图 10-47 “外观”选项卡

③“高级”选项卡：设置菜单项单元格的属性，如图 10-48 所示。

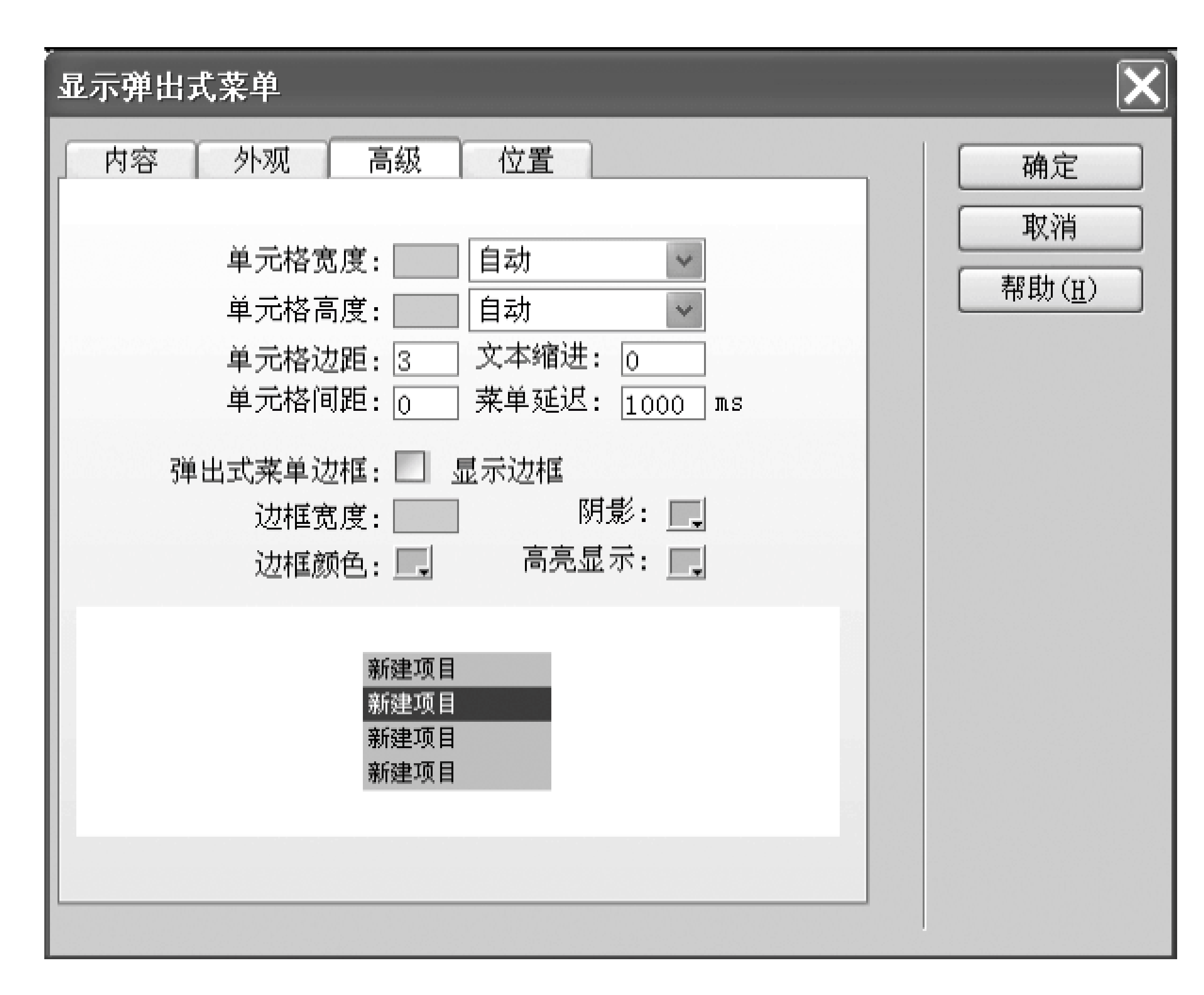


图 10-48 “高级”选项卡

- 单元格宽度：为菜单项设置一个特定的宽度(以像素为单位)。单元格宽度是根据最宽的项自动设置的；若要改变单元格宽度，可以在下列列表框中选择“像素”，然后在文本框中输入相应的值。
- 单元格高度：为菜单项设置一个特定的高度(以像素为单位)。单元格高度是根据最宽的项自动设置的；若要改变单元格高度，可以在下列列表框中选择“像素”，然后在文本框中输入相应的值。
- 单元格边距：指定单元格内容和其边框之间的像素数。
- 单元格间距：指定相邻单元格之间的像素数。
- 文本缩进：可以指定菜单项中的文本在单元格中的缩进距离(以像素为单位)。
- 菜单延迟：设置从用户将鼠标指针移动到触发图像或链接上，到菜单出现之间的时间间隔。该值以毫秒为单位，因此默认设置 1000 相当于 1s。

• 弹出式菜单边框：确定菜单项周围是否显示边框。
• 边框宽度：设置边框的宽度(以像素为单位)。
• 阴影、边框颜色和高亮显示：允许为这些边框选择颜色。阴影和高亮显示不反映在预览中。

④"位置"选项卡：可以设置菜单相对于触发图像或链接的放置位置，如图 10-49 所示。

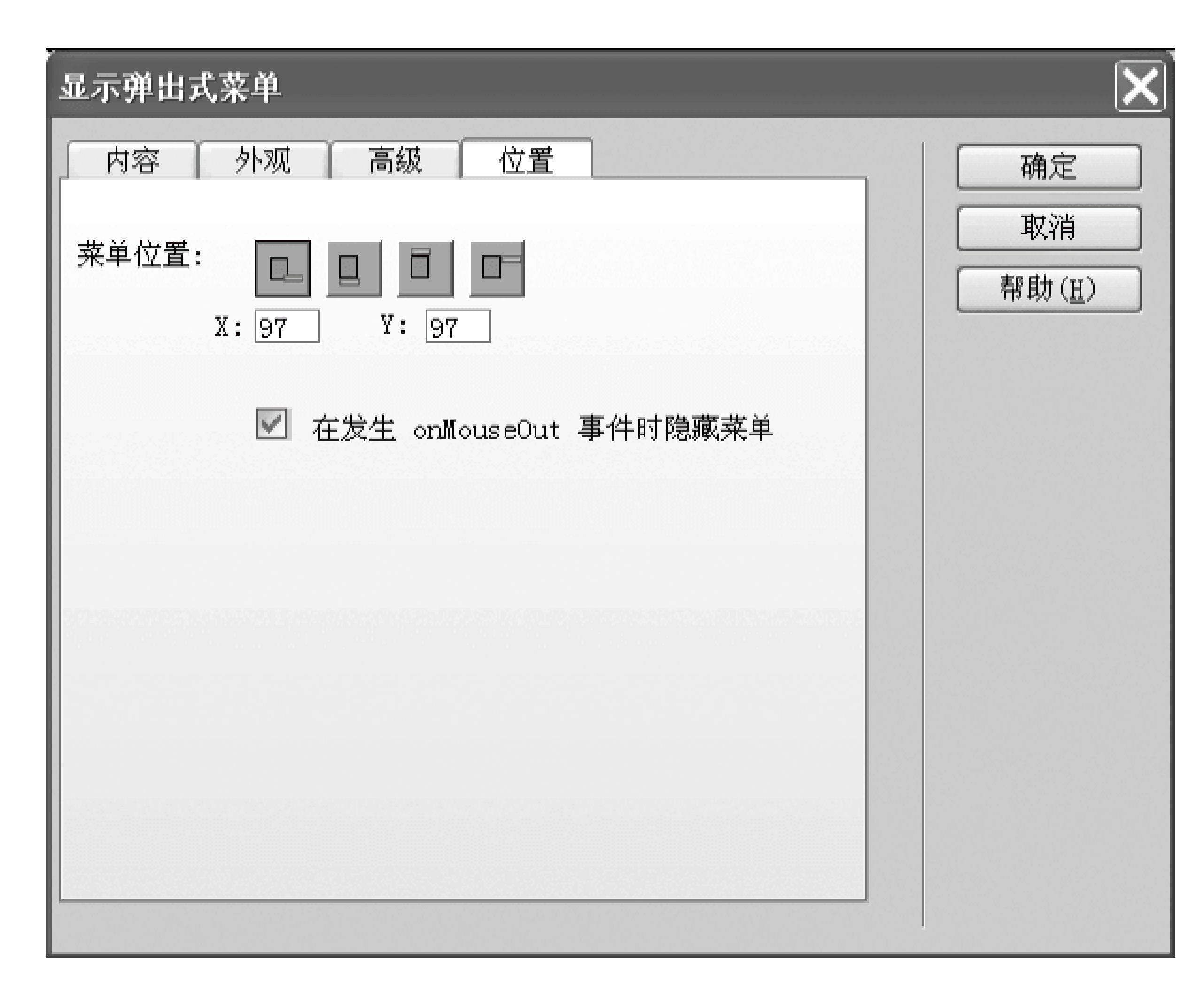


图 10-49 "位置"选项卡

• 菜单位置：可以设置弹出式菜单出现的位置，其中包括"右下角"、"底部左边缘"、"顶部左边缘"和"右上边缘"。如果对以上 4 个位置都不满意，可以自定义位置，方法是在"X"文本框中输入一个数字设置水平坐标，在"Y"文本框中输入一个数字设置垂直坐标。坐标以菜单的左上角为基准计算。
• ☑ 在发生 onMouseOut 事件时隐藏菜单：选中该项，表示当鼠标离开触发器就隐藏菜单。

(3) 单击"确定"按钮，完成行为的添加。

10.2.9 检查表单

检查表单用于检查文本域的内容，以确保用户输入了正确的数据类型。使用 onBlur 事件将此动作分别附加到各文本域，在用户填写表单时对域进行检查；或使用 onSubmit 事件将其附加到表单，在用户单击"提交"按钮时同时对多个文本域进行检查。使用该行为可以防止表单提交到服务器后指定的文本域包含无效的数据。

添加"检查表单"行为的操作步骤如下：

(1) 打开包含表单的页面，若要在用户填写表单时分别检查各个域，可选择一个文本域，若要在用户提交表单时检查多个域，则在"文档"窗口左下角的标签选择器中单击<form>标签，并打开"行为"面板。

(2) 单击"行为"面板中的 + 按钮，从弹出的菜单中选择"检查表单"，打开"检查表单"对话框，如图 10-50 所示，其中各项含义如下所述。

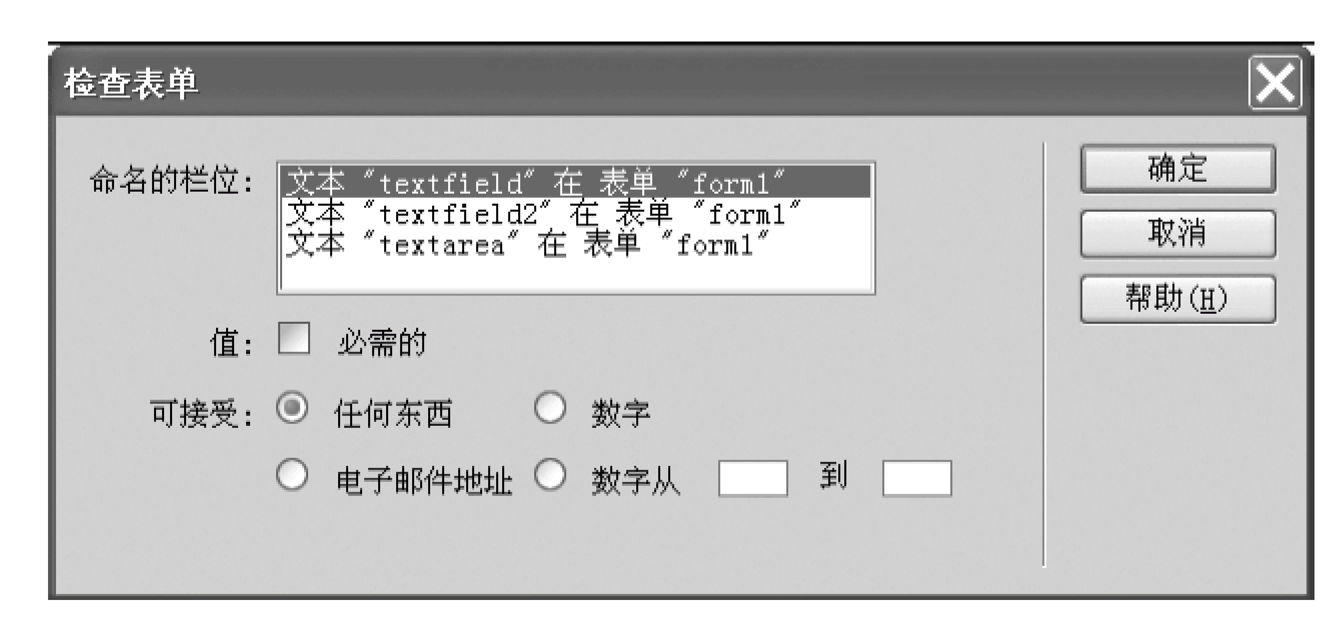


图 10-50 “检查表单”对话框

① 命名的栏位：该列表中出现的是当前页面中已有的表单元素，选择需要验证的表单元素。

② 必需的：如果该域必须包含某种数据，则选择“必需”选项。

③ 可接受：从该选项中选择一个选项。如果该域是可以包含任何类型的数据，则选择“任何数据”；使用“电子邮件地址”检查该域是否包含一个@符号；使用“数字”检查该域是否只包含数字；使用“数字从”检查该域是否包含特定范围内的数字。

(3) 单击“确定”按钮，完成行为的添加。

10.2.10 设置文本

“设置文本”行为中有 4 种选项，分别为设置层文本、设置文本域文字、设置框架文本及设置状态栏文本。

1. 设置层文本

功能：用指定内容替换某一页面上层的内容和格式设置。

添加“设置层文本”行为的操作步骤如下：

(1) 在页面中绘制一个层，并选中该层。

(2) 单击“行为”面板中的 + 按钮，从弹出的菜单中选择“设置文本”→“设置层文本”命令，弹出“设置层文本”对话框，如图 10-51 所示，其中各项含义如下所述。

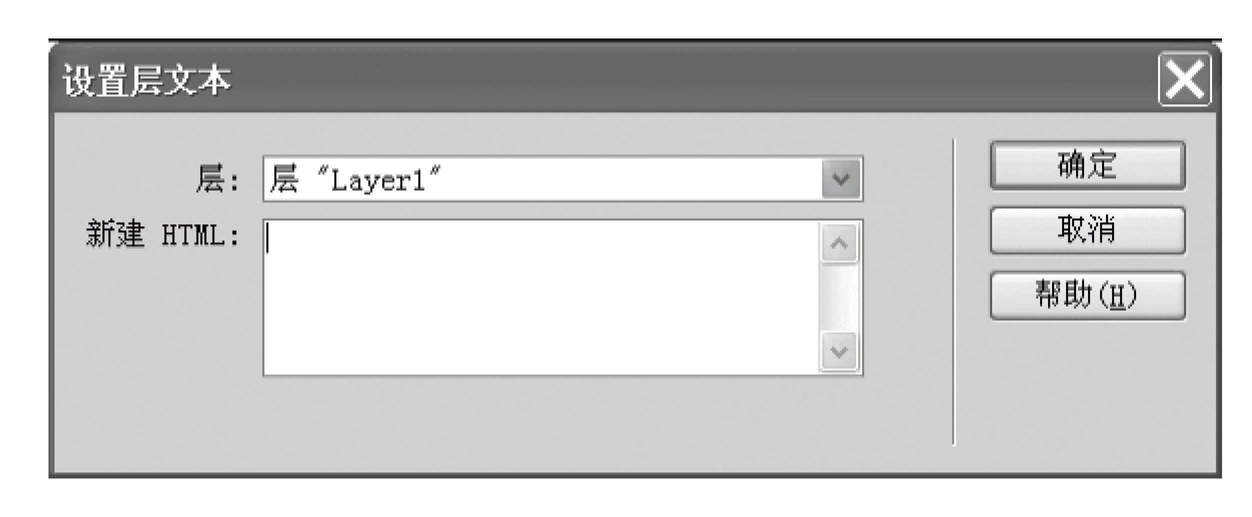


图 10-51 “设置层文本”对话框

① 层：在下拉列表框中列出了所有的层，在其中选择要操作的层。

② 新建 HTML：在文本框中输入要替换内容的 HTML 代码。

(3) 单击“确定”按钮，完成行为的添加。

2. 设置文本域文字

功能：用用户指定的内容替换表单文本域中原有的内容。在表单的文本域中可以为文本域指定初始值，初始值也可以为空。

添加“设置文本域文字”行为的操作步骤如下：

(1) 在页面中插入表单对象文本域。

(2) 单击“行为”面板中的 [+] 按钮，从弹出的菜单中选择“设置文本”→“设置文本域文字”命令，弹出“设置文本域文字”对话框，如图 10-52 所示，其中各项含义如下所述。



图 10-52 “设置文本域文字”对话框

① 文本域：在下拉列表框中列出了所有的文本域对象，在其中选择要操作的文本域。

② 新建文本：在文本框中输入文本内容。

(3) 单击“确定”按钮，完成行为的添加。

3. 设置框架文本

功能：动态地改变框架中显示的文字或替换框架内容。

添加“设置框架文本”行为的操作步骤如下：

(1) 在页面中添加框架，选中此框架。

(2) 单击“行为”面板中的 [+] 按钮，从弹出的菜单中选择“设置文本”→“设置框架文本”命令，弹出“设置框架文本”对话框，如图 10-53 所示，其中各项含义如下所述。



图 10-53 “设置框架文本”对话框

① 框架：在该下拉列表框中列出了所有的框架，在其中选择要操作的框架。

② 新建 HTML：在该文本框中输入要替换内容的 HTML 代码。

③ 获取当前 HTML：单击该按钮，可将当前框架中的源代码内容显示到“新建

HTML"文本区域中，以便在现有的框架文档基础上进行修改。

（3）单击"确定"按钮，完成行为的添加。

4. 设置状态栏文本

功能：可用于在浏览器窗口底部左侧的状态栏中显示消息。例如，当把鼠标指针移动到一个链接上时，状态栏上就会显示链接指向的 URL 地址。应用"设置状态栏文本"行为，可以重新设置当前事件触发时状态栏上的提示信息内容。

添加"设置状态栏文本"行为的操作步骤如下：

（1）选择需要添加该行为的对象，打开"行为"面板。

（2）单击"行为"面板中的 [+] 按钮，从弹出的菜单中选择"设置文本"→"设置状态栏文本"命令，弹出"设置状态栏文本"对话框，如图 10-54 所示，在"消息"文本框中输入要在状态栏中显示的内容。



图 10-54 "设置状态栏文本"对话框

（3）单击"确定"按钮，完成行为的添加。

【实例 10-8】 制作网页状态栏提示。本实例实现当鼠标放置在不同的导航项目上，可以通过不同的状态栏文字进行项目说明，效果如图 10-55 所示。

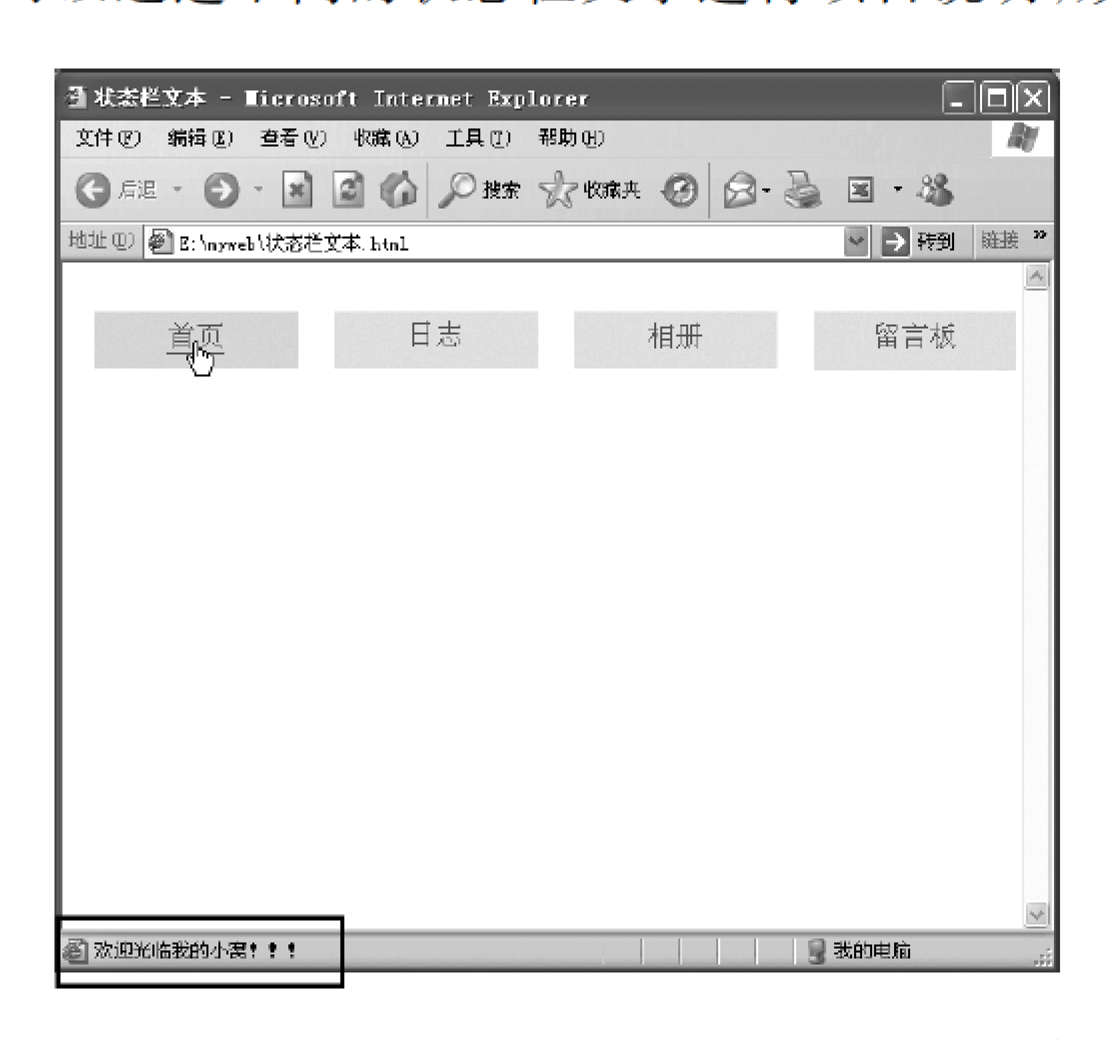




图 10-55 不同的状态栏文本提示

（1）打开实例 10-4 创建的 change. html 网页。

（2）选中第 1 个项目"首页"，单击"行为"面板中的 [+] 按钮，从弹出的快捷菜单中选择"设置文字"→"设置状态栏文字"选项，打开"设置状态栏文本"对话框，在"消息"文本框中输入显示内容，如图 10-56 所示。单击"确定"按钮。在"行为"面板中检查触发事件是

否为 onMouseOver 事件。

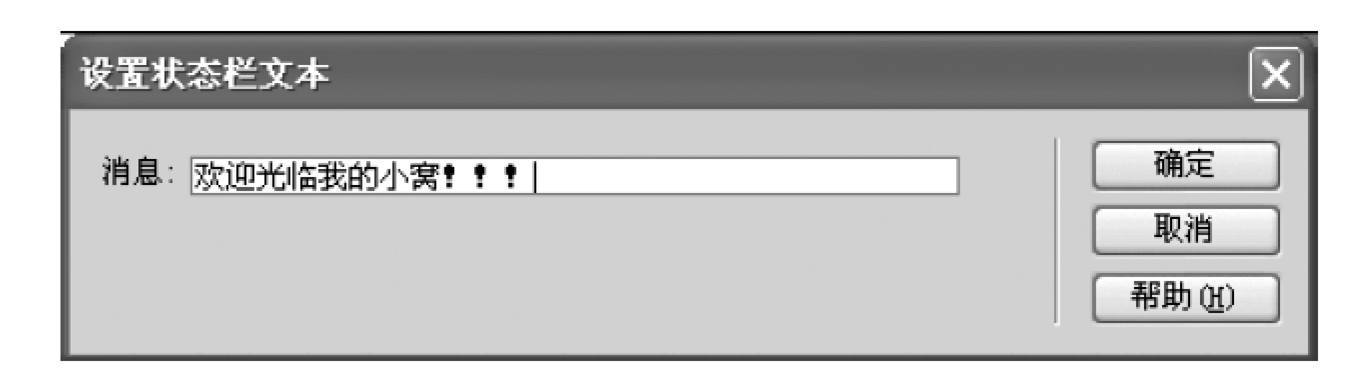


图 10-56　设置状态栏文本

(3) 重复步骤(2)，为其他 3 个项目“日志”、“相册”、“留言板”设置不同的状态栏文本，如图 10-57 所示。



图 10-57　不同的状态栏文本

(4) 保存网页，按 F12 键预览。

10.2.11　调用 JavaScript

调用 JavaScript 允许用户使用“行为”面板指定当发生某个事件时应该执行的自定义函数或 JavaScript 代码行，用户可以自己编写 JavaScript 或使用网络中免费的 JavaScript 代码资源。

添加“调用 JavaScript”行为的操作步骤如下：

(1) 选择需要添加该行为的对象，打开“行为”面板。

(2) 单击“行为”面板中的 + 按钮，从弹出的菜单中选择“调用 JavaScript”选项，打开“调用 JavaScript”对话框，如图 10-58 所示，在 JavaScript 文本框中输入要执行的函数或 JavaScript 代码。

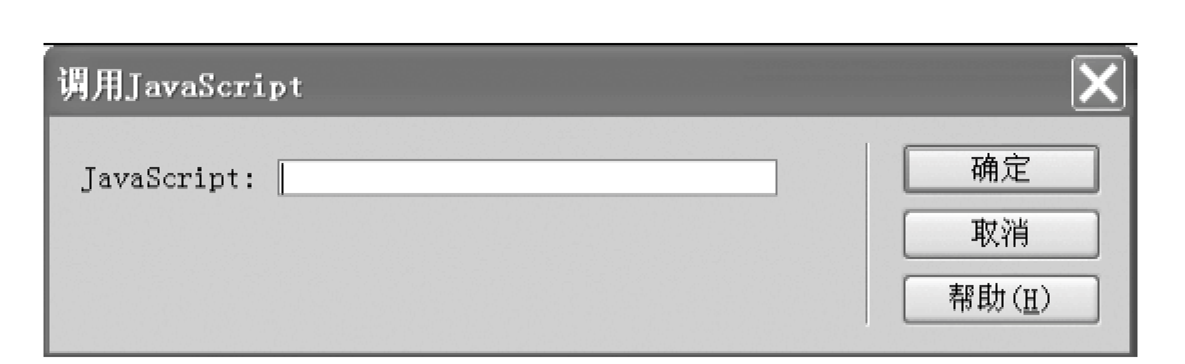


图 10-58　“调用 JavaScript”对话框

(3) 单击“确定”按钮,完成行为的添加。

10.3 利用 JavaScript 脚本制作特效

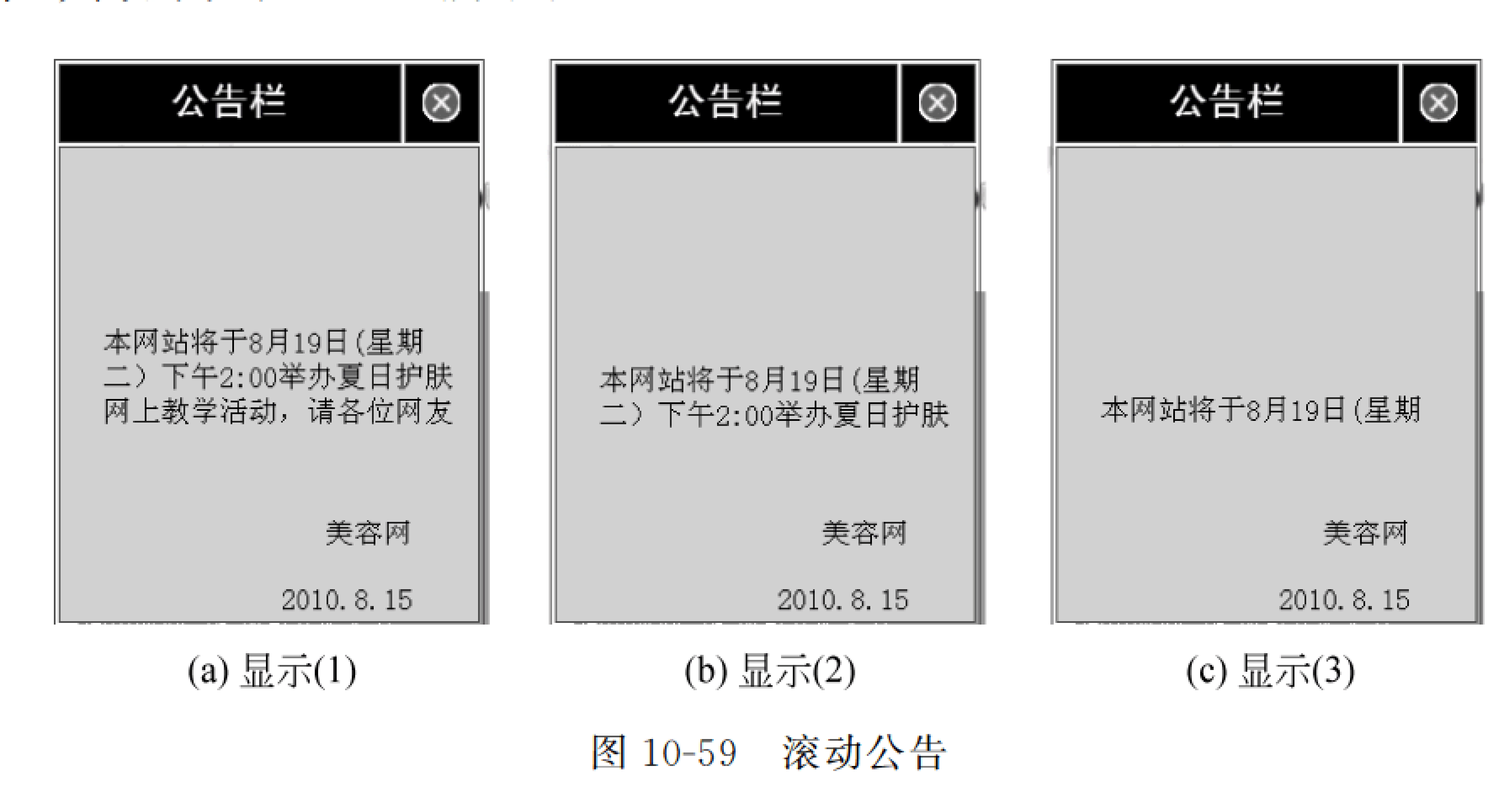
在网页的设计过程中,追求的不只是实现强大的功能,丰富多彩的网页特效,更为网页增色不少。可以通过 JavaScript 脚本语言来编写制作动态特殊效果,并通过客户端的 Web 浏览器来执行实现这些网页特效。在本教程的第 4 章已经初步对 JavaScript 脚本进行了认识,下面将通过几个简单的实例来具体学习如何利用 JavaScript 脚本制作网页特效。

10.3.1 滚动公告

滚动公告指的是网页中的一部分信息内容以循环滚动的方式显示。滚动公告的好处是在一个小的区域中显示较多的内容。除了滚动公告以外,产品、新闻等内容也可以是滚动形式显示。最简单的实现方法是利用<marquee>标记,这个标记是专门用来制作水平或者垂直的滚动字幕。

创建一个<marquee>标记需要以下参数: scrollamount=n,这个参数表示字幕每移动一下的距离,以像素为单位,值越大,速度越快;scrolldelay=n,这个参数表示字幕每隔多久移动一次,以毫秒为单位;direction=left/ right/ up/ down,用来设置滚动的方向,默认方式向左;behavior=scroll(循环移动)/ alternate(来回移动)/ slide(只移动一个回合),用来设置滚动的方式,bgcolor 用来设置滚动字幕的背景颜色。width 和 height 用来设置滚动的宽度与高度。

【实例 10-9】 以实例 10-6 中创建公告栏窗口为例,以添加代码的方法,让公告内容滚动起来,其效果如图 10-59 所示。



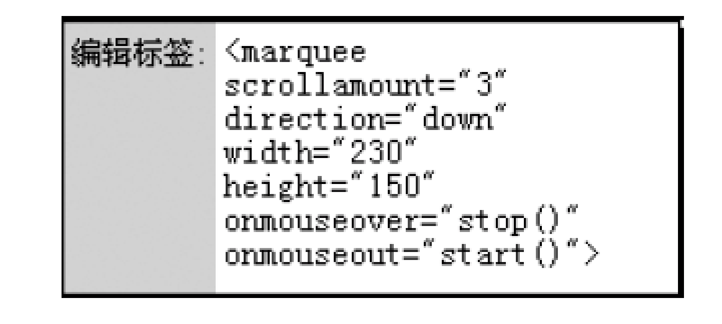
(a) 显示(1)　(b) 显示(2)　(c) 显示(3)

图 10-59 滚动公告

(1) 打开实例 10-6 中创建的首页.html 文件。

(2) 选中公告栏窗口中的内容文本,单击“属性”面板中的“快速标签编辑器”按钮,

在文本框中输入如下代码：<marquee scrollamount="3" direction="down" width="230" height="150" onmouseover="stop()" onmouseout="start()">，如图 10-60 所示。



```
编辑标签: <marquee
scrollamount="3"
direction="down"
width="230"
height="150"
onmouseover="stop()"
onmouseout="start()">
```

图 10-60　编辑<marquee>标签

（3）保存网页，按 F12 键预览。

说明：

（1）width 和 height 参数：设置滚动的区域大小。

（2）onmouseover="stop()"：表示当鼠标放在滚动字幕上时，字幕停止滚动。

（3）onmouseout="start()"：表示当鼠标移开滚动字幕时，字幕恢复滚动。

（4）利用<marquee>标记不仅可以实现文字的滚动显示，还可以实现图片的循环滚动，请大家自己试试看。

10.3.2　自动变换文字颜色

自动变换文字颜色是指网页上的文字不断自动改变颜色。实现原理是循环改变文字的 color 属性值。

【实例 10-10】 创建一网页，文字“欢迎来到我的小窝！”的颜色依次在蓝、黑、红、黄、绿 5 种颜色中变化。效果如图 10-61 所示。



图 10-61　自动变换文字颜色

（1）执行“文件”→“新建”命令，打开“新建文档”对话框，在“类别”列表中选择 JavaScript 选项，如图 10-62 所示。单击“创建”按钮，创建 JavaScript 文件，保存为 1.js。



图 10-62　创建 JavaScript 文件

（2）在 1.js 文件中输入如下代码：

```
var usertext="欢迎光临我的小窝！";
var x=0;
var color=new Array("blue","black","red","yellow","green");
document.write('<div id="userdiv"><center><b>'+usertext+'</b></center></div>');
function change()
{
  document.all.userdiv.style.color=color[x];
  (x<color.length-1)?x++:x=0;
}
```

（3）新建网页文件，将编辑窗口切换到“代码”视图。

（4）在<head></head>之间加入代码<script type="text/JavaScript" src="1.js"></script>，调用 1.js 文件，如图 10-63 所示。

（5）在<body>标记中插入代码 onload="setInterval('change()',1000);"，如图 10-64 所示。表示一旦载入网页每隔 1s 就触发一次 change()动作，即每隔 1s 改变一次文字颜色。

（6）保存网页，按 F12 键预览。

说明：

（1）var color=new Array("blue","black","red","yellow","green");：表示定义一个 color 数组。

（2）document.all.userdiv.style.color：定义文档中区块字体颜色。

（3）setInterval('change()',1000);：表示每隔 1 秒钟就执行一次 change()方法。第

E:\myweb\颜色变换.html (XHTML)*

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
<title>自动变化文字颜色</title>

<script type="text/JavaScript" src="1.js">
</script>

</head>

<body>

</body>
</html>
```

1 K / 1 秒

图 10-63　插入调用 1.js 代码

E:\myweb\颜色变换.html (XHTML)*

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
<title>自动变化文字颜色</title>

<script type="text/JavaScript" src="1.js">
</script>

</head>

<body onload="setInterval('change()',1000);">

</body>
</html>
```

<body>　1 K / 1 秒

图 10-64　插入触发事件代码

一个参数表示要调用的函数，第二个参数表示间隔的时间。

10.3.3　打字机式字符输出

打字机式字符输出特效可以模拟打字机效果，将一段文字逐个字符地输出。该效果的设计原理是将要显示的一段文字作为一个字符串存储，每次从字符串左边截取其子串显示，截取长度以一个字符为单位递增，即可实现类似打字的效果。

【实例 10-11】 创建一网页，实现状态栏文字“欢迎光临我的小窝！”以打字的特效显示出来。效果如图 10-65 所示。

（1）新建网页文件，将编辑窗口切换到“代码”视图。



图 10-65　打字式状态栏文字输出

(2) 在<body></body>之间加入如下代码:

```
<script language="JavaScript">
var msg="欢迎光临我的小窝!";                //msg变量设定状态栏要出现的文字
var interval=300;                          //设定间隔多长时间文字长度增加一个
var x=0;                                   //代表动态的文字长度
function Scroll()
{
    len=msg.length;
    window.status=msg.substring(0, x+1);
    x++;                                   //动态文字的长度加 1
    if (x>=len)
    {
      x=0;
      window.setTimeout("Scroll()", interval);
    }                    //如果动态文字长度和整句话相同,则动态文字的长度设为 0,重头来过
    else
      window.setTimeout("Scroll()", interval);
}
Scroll();
</script>
```

(3) 保存网页,按 F12 键预览。

说明:

(1) msg.length:表示获取字符串 msg 的长度。

(2) window.status:window 对象的 status 属性用来保存窗口中状态栏的内容。

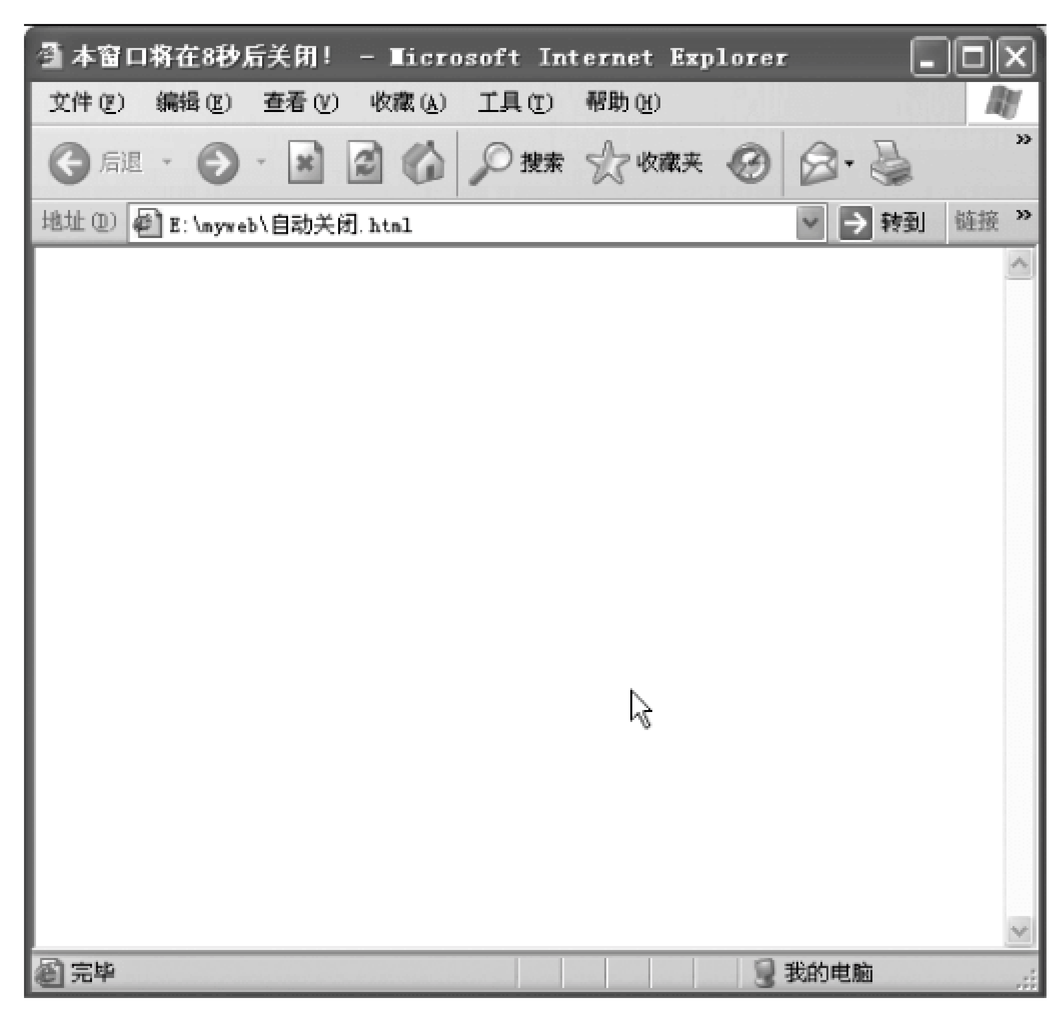
(3) msg.substring(0, x+1):表示获取字符串 msg 的子字符串。第一个参数表示从第几个字符截取(0 表示第 1 个字符),第二个参数表示一次截取几个字符。

(4) setTimeout("Scroll()", interval):设定 Scroll()方法被调用之前需要经历 interval 长的时间。第一个参数表示要调用的函数,第二个参数表示函数被调用前的时间。

10.3.4　页面自动关闭(跳转)

在网页中可以使用 JavaScript 脚本程序实现网页的自动定时关闭(或跳转)。制作自动关闭(跳转)网页有两个要实现的事件,一个是要实现网页停留时间的计时,另一个是在到达计时时自动关闭(跳转)网页。

【实例 10-12】 制作自动关闭网页。本实例将在网页标题栏上进行时间计时,一旦到达时间将自动关闭网页,效果如图 10-66 所示。



(a) 初始窗口　　(b) 计时结束弹出关闭对话框

图 10-66　自动关闭网页

(1) 新建网页文件,将编辑窗口切换到"代码"视图。

(2) 在<head></head>之间加入如下代码:

```
<script type="text/javascript">
var i=10;                          //设置定时
function clock()                   //定义一个 clock()函数,实现计时与时间处理
{
  i=i-1;
  document.title="本窗口将在"+i+"秒后关闭!";
  if(i>0)
    setTimeout("clock()",1000);
  else
     self.close();                 //到达设定时间自动关闭网页
}
clock();                           //调用函数
</script>
```

说明:

(1) document.title:表示网页文档的标题栏。

(2) setTimeout("clock()",1000);：实现计时。

(3) self.close()：表示关闭当前窗口。

(4) 如果要将该实例修改为自动跳转，只需要将上面代码的第 10 行改为“location.href("跳转文件路径和文件名");”即可。

10.4 习　　题

一、选择题

1. 下列关于行为的说法中，错误的是________。
   A. 行为是事件和动作的结合
   B. 使用行为可以生成动态网页效果
   C. 行为就是一个动作
   D. 行为是 Dreamweaver 预置的 JavaScript 程序库
2. 在行为事件中，表示用鼠标单击选定元素而触发事件的是________。
   A. Ondblclick　　B. Onclick　　C. Onload　　D. OnMouseOver
3. 关于动作和事件，下列说法不正确的是________。
   A. 动作是由一段预先写好的 JavaScript 代码所组成
   B. 事件由浏览器为每个页面元素所定义的
   C. 事件只能由系统引发，不能自己引发
   D. 事件可以自动引发

二、操作题

1. 制作一个网页，在网页被浏览器关闭时，弹出如图 10-67 所示的对话框。



图 10-67　弹出信息

2. 利用 JavaScript 脚本代码，制作自动跳转网页。

第11章

网站的测试与发布

在完成站点的制作后，就需要将站点上传到用户指定的 Web 服务器上，以便供浏览者浏览观看。想让一个站点能够正常地运行，还需要进行其他几个步骤的操作，才能保证站点内容及链接的准确性，如测试网站、申请站点域名、站点内容上传以及站点的维护等。本章将简要介绍测试网页的方法，并详细介绍申请域名和主页空间的方法，以及网站推广的技巧。

本章学习要点：

- 测试网页的方法
- 域名与空间的申请方法
- 发布网站
- 推广站点的方式

11.1　网站的测试

在完成了本地站点所有页面的设计之后，必须经过必要的测试工作，当网站能够稳定地工作后，才可以将站点上传到远程 Web 服务器上，成为真正的站点。Dreamweaver 8.0 能够很轻松地完成站点的测试。本地测试包括链接测试、不同浏览器的测试和不同分辨率的测试等。

11.1.1　测试链接

一个网站是由十几个甚至几百个网页组成的，而网页之间是通过超链接来联系的。如果一个网页没有添加超链接，或者超链接添加错误，那么就无法找到该网页。所以在制作完成一个网站后，首先要检查网站中的超链接是否正确。

测试的具体操作步骤如下：

(1) 打开网站中的需要检查的网页。

(2) 执行“文件”→“检查页”→“检查链接”命令，这时“结果”面板中的“链接检查器”选项卡被打开，在列表中出现断掉的链接文件或者图片，如图 11-1 所示。

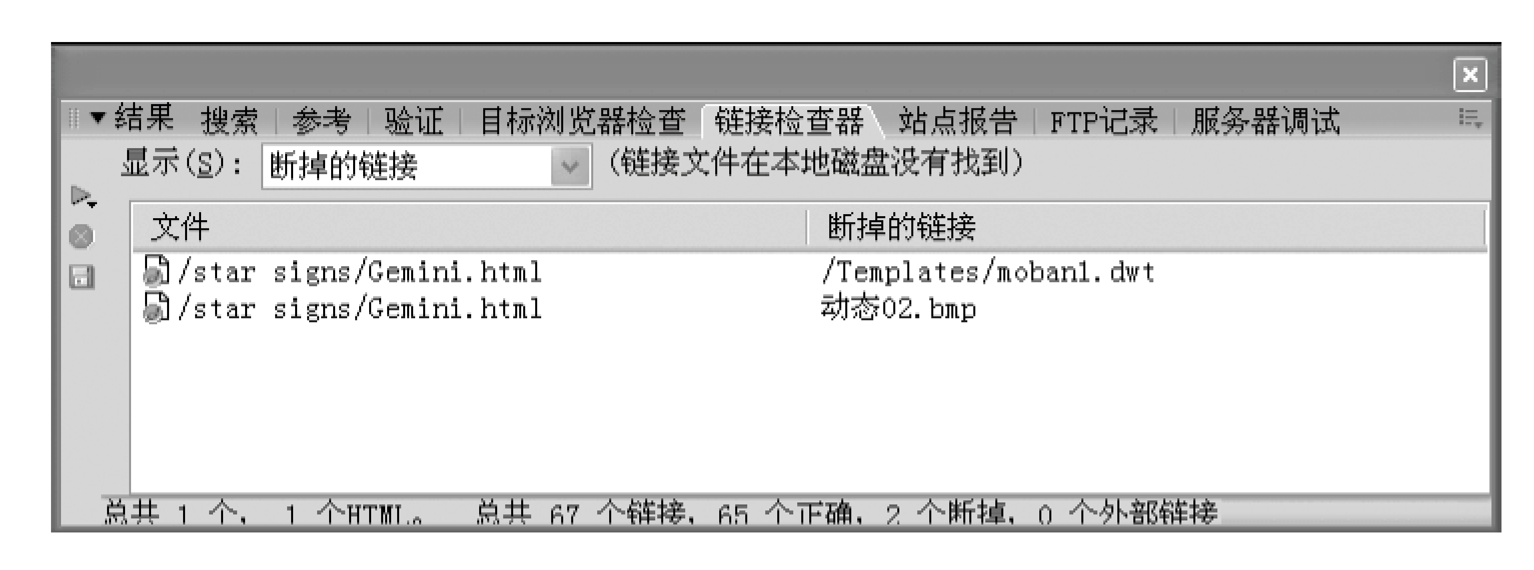


图 11-1　检查当前网页链接结果

(3) 在“结果”面板中单击“检查链接”按钮，选择弹出菜单中的“检查整个当前本地站点的链接”命令，在“链接检查器”列表中会显示整个站点断掉的链接文件，如图 11-2 所示。



图 11-2　检查整个当前本地站点的链接结果

(4) 检查完后，可以直接在“链接检查器”列表中修复损坏的链接以及图片路径，或者从列表中将文件打开，然后在“属性”面板中修复。链接修复后，此文件就会从“链接检查器”列表中消失。

11.1.2　测试兼容性

测试兼容性主要是检查文档中是否有目标浏览器所不支持的任何标签或属性，当有元素不被目标浏览器所支持时，网页将显示不正常或部分功能不能实现。这项测试从 Dreamweaver MX 开始就显得更为简单，它能将测试出来的错误或者可能出现的错误列出一个报告单，然后根据该报告单的提示进行修改和处理，解决有可能出现的问题，以免在浏览页面时出现错误。

在检查过程中，提供了 3 个级别的潜在问题的信息：告知性信息、警告和错误，它们各自的含义如下所述。

(1) 告知性信息：表示代码在特定浏览器中不支持，但没有可见的影响。

(2) 警告：表示某段代码将不能在特定浏览器中正确显示，但不会导致任何严重的显示问题。

(3) 错误：指示代码可能在特定浏览器中导致严重的可见的问题，如导致页面的某些部分消失，所以出现错误时一定要及时修复错误。

测试的具体操作步骤如下：

(1) 打开需要测试的网页。

(2) 执行“文件”→“检查页”→“检查目标浏览器”命令，在“结果”面板中会打开“目标浏览器检查”选项卡，在该列表中会列出一个报告单，该报告单中列出了错误项和有可能出现的错误项，如图 11-3 所示为检查整个当前本地站点的目标浏览器显示。

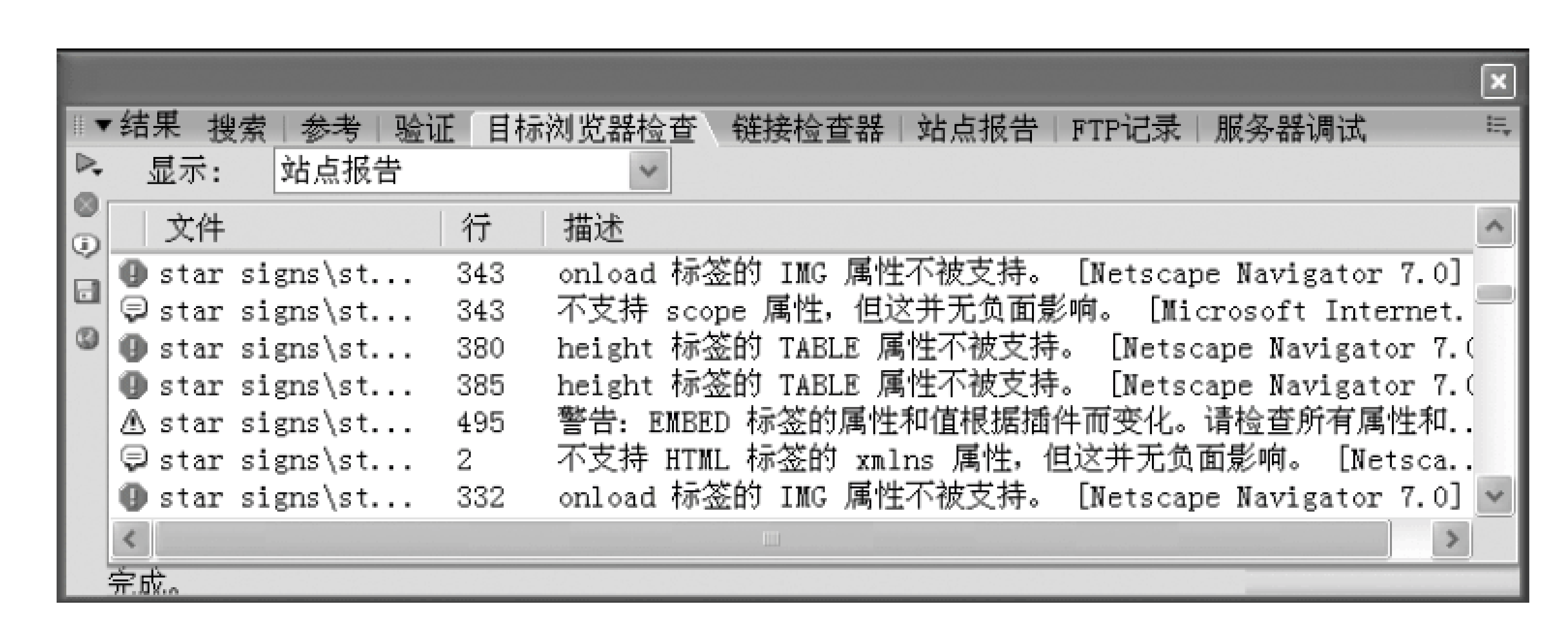


图 11-3　检查整个当前本地站点的目标浏览器结果

(3) 根据报告单中的提示，对该页面中的文档进行修改，直到没有错误为止。

11.2　申请主页空间和域名

网站制作并测试完毕后，在上传之前首先应该在 Internet 上申请一个存放网页的空间，并申请一个指向主页空间的域名，这样才能通过在浏览器中键入域名访问到制作好的网页。

主页空间有收费和免费两种。免费主页空间大小和运行的条件会受一定限制，且稳定性也欠佳，一般的个人网站可选择免费空间，而收费空间一般由网站托管机构提供，其空间大小及支持条件可根据用户的需要进行选择，稳定性非常好，数据的安全性也较高，企业、公司等需要较为稳定的运行环境的网站最好选择收费主页空间。本书以“5944.net 我就试试　免费空间”提供的免费主页空间为例，进行主页空间的申请。该免费主页空间提供 1000MB 动态免费的空间，全面支持 ASP、PHP、.NET、CGI、SQL 数据库等，并送二级域名，此外还有管理控制面板，支持 FTP 管理功能。

具体操作步骤如下：

(1) 在浏览器的地址栏中输入网址 http://www.5944.net，并按 Enter 键，即可进入“5944.net 我就试试　免费空间”网站的主页，如图 11-4 所示。

(2) 单击网站页面上的“注册登录”按钮，即可进入“我就试试免费空间”网站的登录页面。在登录页面中单击“注册”按钮，即可进入免费空间申请表的注册填写页面，如图 11-5 所示。在该页面内用户需要根据要求输入相关信息。



图 11-4　网站主页



图 11-5　注册页面

(3) 单击页面下方的“注册”按钮,进行注册。注册成功后,会出现图 11-6 所示的注册成功提示对话框。单击“确定”按钮,即可返回网站页面,给出免费注册结果,如图 11-7 所示。

应记下这些信息:域名(http://14208.5w5w.info)、FTP 上传地址(204.45.67.19 或 14208.5w5w.info)、FTP 上传账号(14208)、上传密码(123456)等内容。



图 11-6　提示对话框

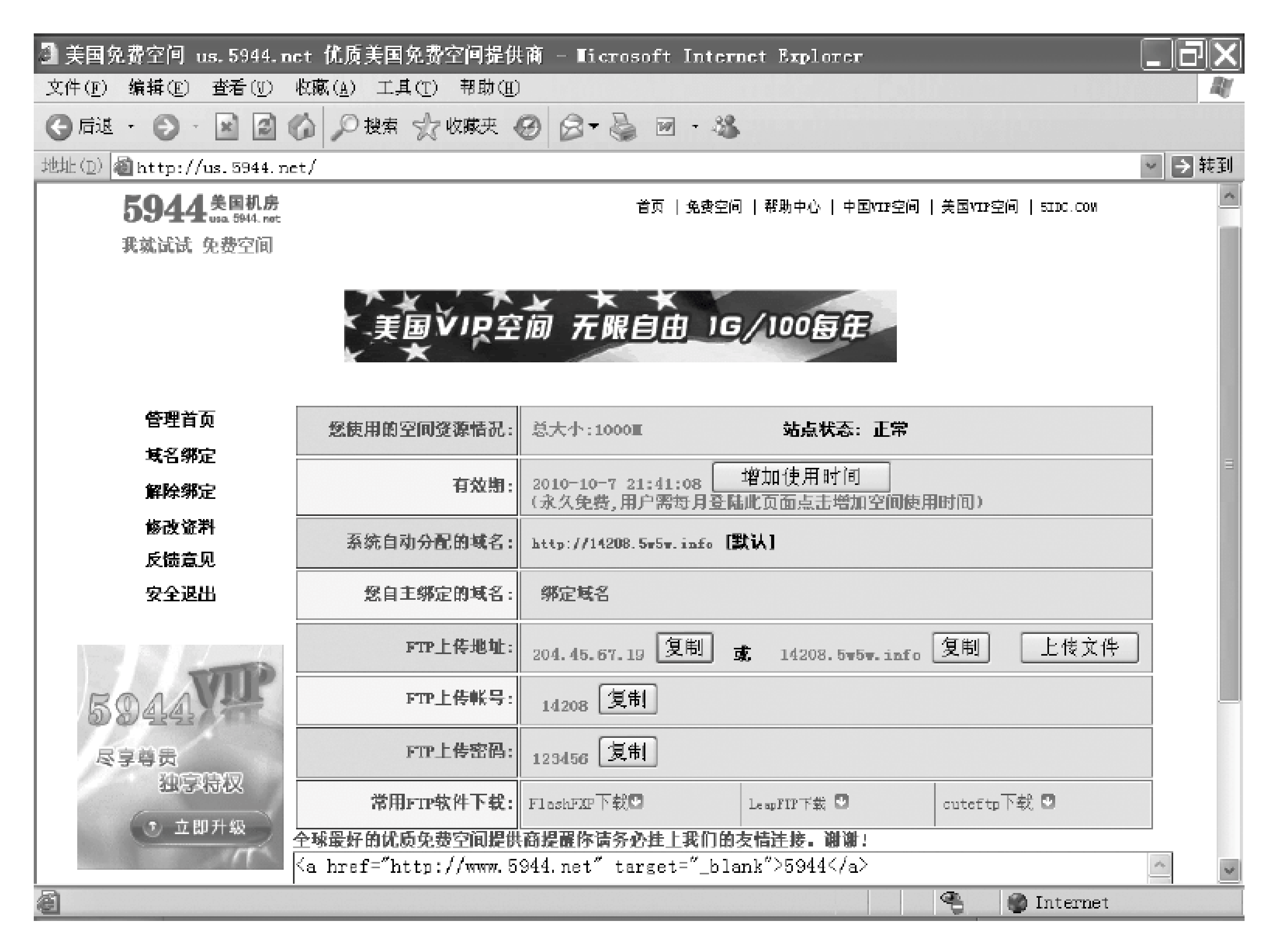


图 11-7　注册结果

（4）如果要更改域名为有个性化的二级域名，可以单击图 11-7 中的“域名绑定”链接文字，调出图 11-8 所示的页面。

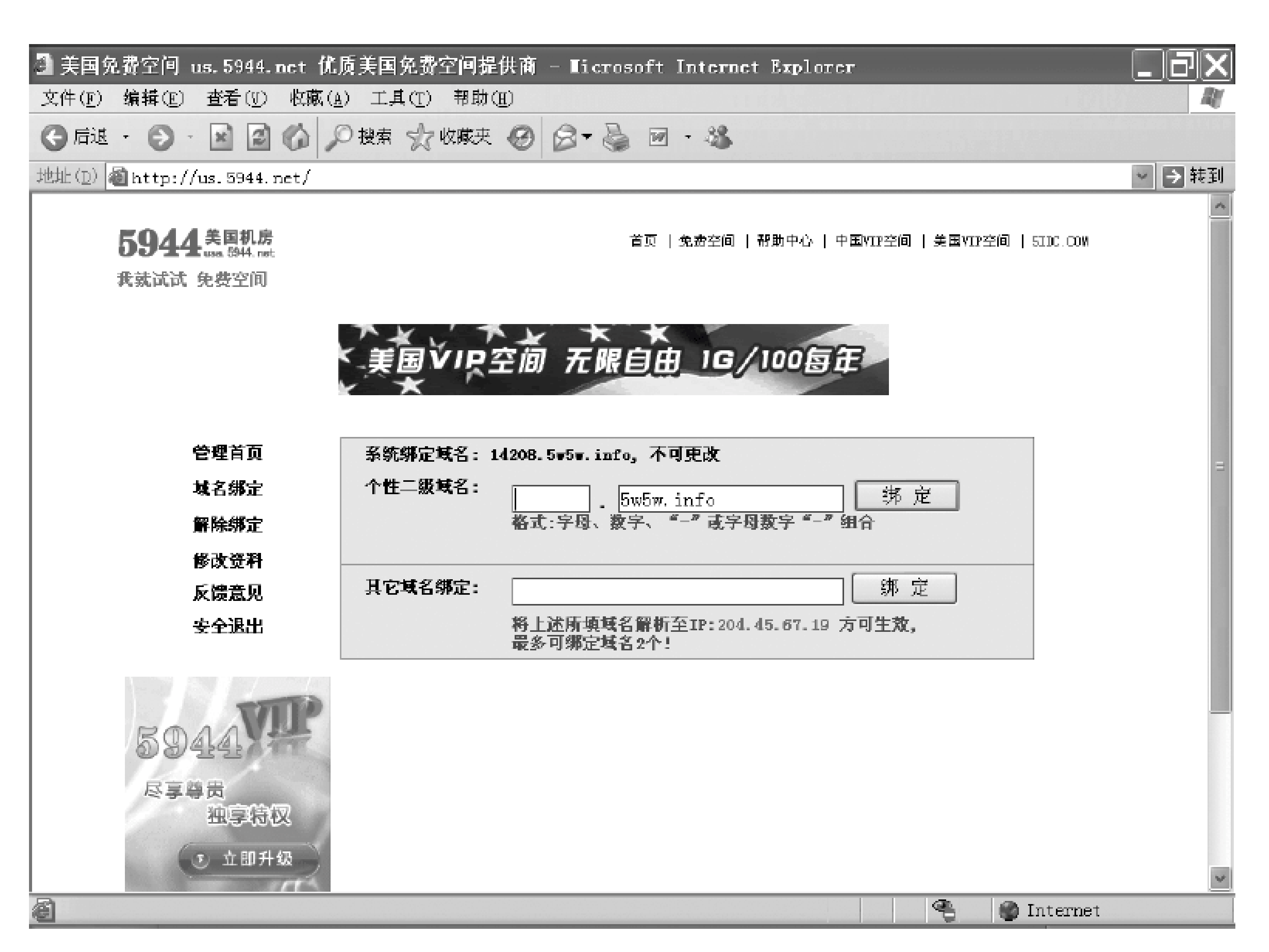


图 11-8　设置个性化二级域名

（5）在“个性二级域名”文本框中输入有个性化的二级域名（如 yoyo），再单击“绑定”按钮，弹出绑定成功对话框，如图 11-9 所示。



图 11-9　绑定成功对话框

（6）单击“确定”按钮并返回“管理首页”，此时，在“您自主绑定的域名”文本框内显示申请的二级域名，如图 11-10 所示。



图 11-10　绑定后注册结果

11.3　发布站点

在 Dreamweaver 8.0 将站点测试好后,即可进行发布。要发布站点,首先需设置远程信息,然后再将站点内容上传。

11.3.1　配置远程信息

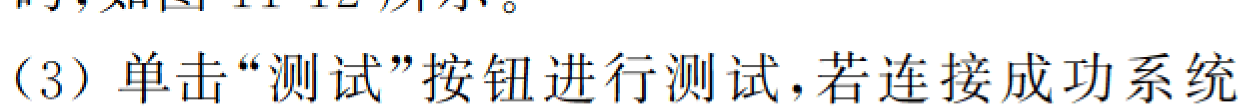
具体操作步骤如下:

(1) 执行“站点”→“管理站点”命令,打开“管理站点”对话框,在左侧列表中选择发布的站点,然后单击“编辑”按钮,如图 11-11 所示。



图 11-11　“管理站点”对话框

(2) 在打开的“web 的站点定义为”对话框中选择“高级”选项卡,在“分类”列表框中选择“远程信息”选项,在右侧的“访问”下拉列表框中选择 FTP 选项。在“FTP 主机”文本框中输入申请主页空间时服务商提供给用户的 FTP 地址,在“登录”文本框中输入用户申请主页空间时用的名称,在“密码”文本框中输入用户的密码,如图 11-12 所示。



(3) 单击“测试”按钮进行测试,若连接成功系统将打开如图 11-13 所示的提示对话框。单击“确定”按钮关闭提示对话框,再关闭“web 的站点定义为”对话框和“管理站点”对话框,即可完成远程信息的设置。

11.3.2　上传站点

配置好远程信息后,在 Dreamweaver 8.0 的“文件”面板中选择要上传的站点的根文件夹或部分文件,单击“上传文件”按钮⇧,Dreamweaver 8.0 将自动连接远程服务器,并将选择的文件或文件夹上传到指定的目录中。

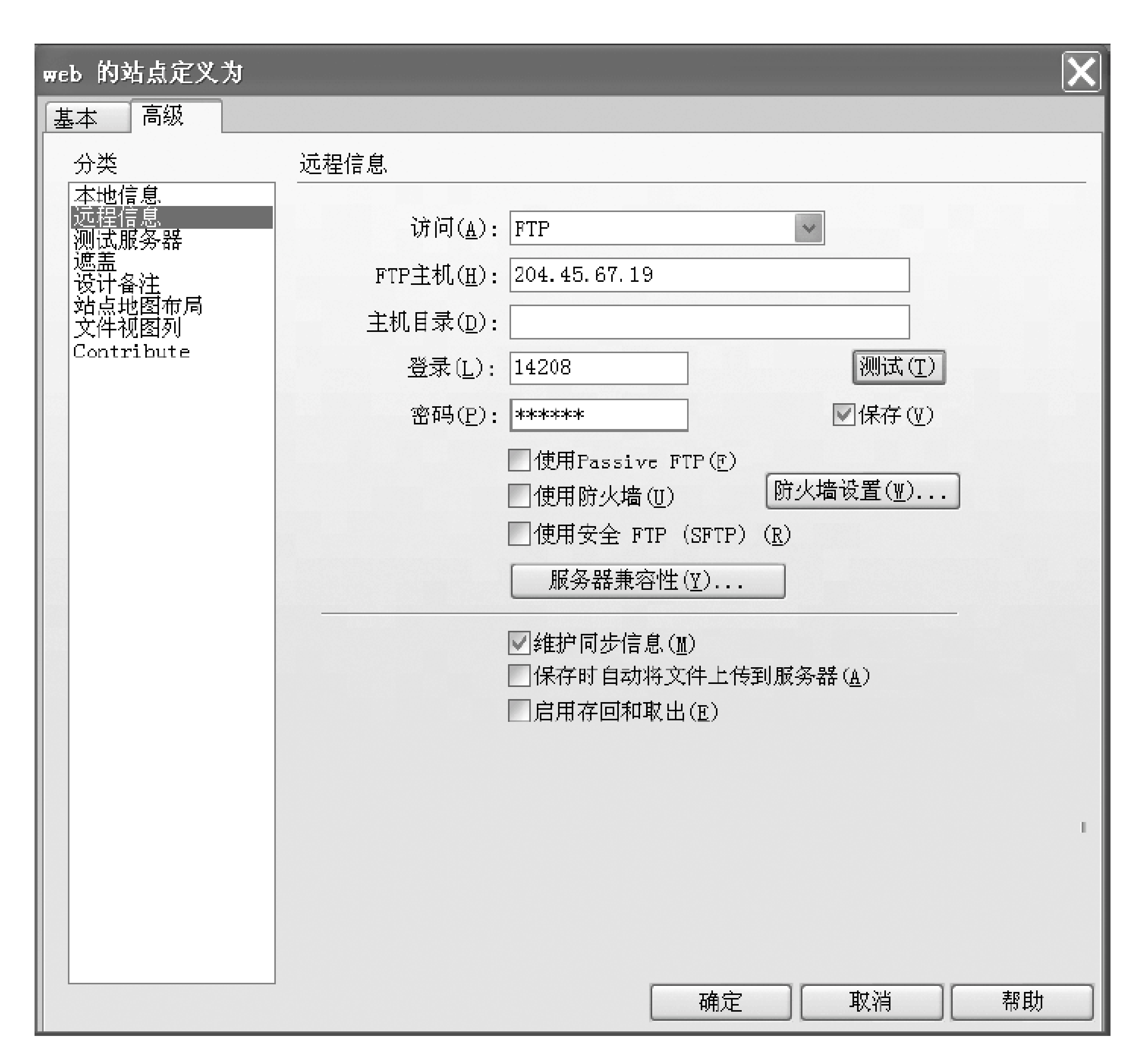


图 11-12　远程信息设置对话框



图 11-13　连接成功对话框

11.4　推 广 网 站

网站推广的目的在于让尽可能多的潜在用户了解并访问网站，通过网站获得有关产品和服务等信息，为最终形成购买决策提供支持，这是网站建好后必须要做的一项重要工作。网站推广需要借助于一定的网络工具和资源，常用的网站推广工具和资源包括搜索引擎、网络广告、友情链接、分类目录、电子邮件、电子书、免费软件、传统推广渠道等。本节将介绍其中的三种网站推广方法。

11.4.1　登录搜索引擎

在网站建成后为使更多的人能查询并访问到它，应该到各大搜索引擎上去注册，并尽可能提供切实有效的关键字；搜索引擎是一种极为方便有效的网站宣传方式，这将会给网站带来越来越多的流量，是目前电子商务营销的重要手段。

11.4.2 网络广告

浏览网页时常见到广告，标题广告的大小通常为 468 像素×60 像素，或为 120 像素×60 像素，一般都是 GIF 图片或 Flash 动画，如图 11-14 所示。当访问者被广告标题所吸引并点击时，即被连接到广告发布者的网站，所以广告 Banner 做得越生动，被点击的概率就会越高。



图 11-14　标题广告

广告交换是宣传网站的一种较为有效的方法。将自己网站的主要信息如广告图片和网站地址等提交到广告交换网，之后广告交换网会要求自己将一段 HTML 代码加入到自己的网站中，这样自己的信息就会出现在其他网站上。当然，自己的网站也会出现别的网站的广告条。所以一定要将自己要推广的信息做得有吸引力。

11.4.3 友情链接

可以与亲戚朋友们的站点交换友情链接，也可以与其他主页互建友情链接；当然，这些网站最好是点击率比较高的。友情链接包括文字链接和图片链接，如图 11-15 所示，文字链接一般就是公司的名字或站点的名称；图片链接包括 Logo 链接和 Banner 链接，Logo 和 Banner 的制作与标题广告一样，都需要仔细考虑怎样吸引浏览者的鼠标点击。



图 11-15　友情链接

11.5 习　　题

一、选择题

1. 检测网站链接以及兼容性等方面的问题，一般是在________面板中进行的。
   A. 结果　　B. 应用程序　　C. 标签检查器　　D. 文件

2. 通过 Dreamweaver 将网站上传到租赁空间是在________环境下进行的。

A. Dreamweaver　　B. FTP

C. CuteFtp　　D. FlashFXP

3. 在 Dreamweaver 环境下，上传网站是在________面板中进行的。

A. 结果　　B. 应用程序　　C. 标签检查器　　D. 文件

二、操作题

利用本章所学知识，将自己制作的网站进行测试和发布。

第12章

动态网站开发基础

随着 Web 技术的迅猛发展,动态网站技术已经成为现今 Web 设计的热门话题。动态网站技术有很多优点,它可以使 Web 页面更加美观,而且使页面的交互性更强,能实现静态 Web 页面所不能实现的功能。本章将简要介绍有关动态网站开发的相关知识和技术。

本章学习要点:

- 动态网页的概念
- 动态网页技术
- 服务器平台的搭建
- 数据库基础

12.1 动态网站基础

动态网站是指通过数据库进行架构的网站,而不是指具有动画效果的网站。动态网站除了要设计网页外,还要通过数据库和编写程序来使网站具有更多自动的和高级的功能。动态网站的内容更新和维护是通过基于数据库技术的管理系统完成的,它将网站从单纯静态页面制作延伸到对信息资源的组织和管理。本节将介绍动态网页的基础知识。

12.1.1 什么是动态网页

动态网页是相对于静态网页而言的,所谓"静态"指的就是网页内容"固定不变",当用户浏览器通过 Internet 向 Web 服务器请求提供网页内容时,服务器仅仅是将原已设计好的静态 HTML 文档传送给用户浏览器。其页面的内容使用的仅仅是标准的 HTML 代码,最多再加上一些动画。若网站维护者要更新网页的内容,就必须手动地来更新其所有的 HTML 文档,工作量很大。

那么什么是动态网页呢?所谓"动态",与网页上的各种动画、滚动字幕等视觉上的"动态"效果没有直接关系。动态网页也可以是纯文字内容的,也可以是包含各种动画内

容的，这些只是网页具体内容的表现形式，无论网页是否具有动态效果，采用动态网站技术生成的网页都称为动态网页。真正的动态网页体现在“交互性”，也就是动态网页能根据不同的浏览者的请求和访问时间显示不同的内容。

动态网页的文件后缀为.asp、.aspx、.jsp、.php、.cgi 等，其内容一般是由服务器后台程序动态生成的。

12.1.2 动态网页的特点

动态网页的原理远比静态网页复杂，因为网站服务器不再单纯传递网页给客户端，它同时还兼具执行各种程序的能力。同时，它还负责与数据库进行数据的沟通与存取，这时的服务器完全可以把它看做是一个“应用程序服务器”。动态网站的内容更新和维护是通过基于数据库技术的管理系统完成的，它将网站从单纯静态页面制作延伸到对信息资源的组织和管理。具体来说，动态网页主要具有以下特点：

（1）网页会根据用户的要求和选择而动态改变或响应。将浏览器作为客户端界面，实现数据请求动态回应。

（2）更新网页不需要网页设计者本人进行，其他人也可通过后台管理界面添加网页内容，实现页面自动更新，如产品更新、新闻更新的后台录入等，从而大大节省了工作量。

（3）采用动态网页技术的网站可以实现更多的功能，如用户注册、用户登录、在线调查、用户管理等。

（4）动态网页实际上并不是独立存在于服务器上的网页文件，只有当用户请求时，服务器才返回一个完整的网页。

（5）网页内容具有动态性，当不同的时间、不同的人访问同一网址时会产生不同的页面。

12.1.3 常见动态网页的实现技术

实现动态网页的技术很多，最常见的动态网站设计技术有：

1. CGI 技术

CGI(Common gate Interface)即通用网关接口。它是一段程序，运行在服务器上，提供同客户端 HTML 页面的接口。通俗地讲，CGI 就像是一座桥，把网页和 Web 服务器中的执行程序连接起来，它把 HTML 接收的指令传递给服务器，再把服务器执行的结果返回给 HTML 页；用 CGI 可以实现处理表格、数据库查询、发送电子邮件等许多操作，CGI 使网页变得不是静态的，而是交互式的。

2. ADO 技术

ADO(ActiveX Data Object)是目前在 Windows 环境中比较流行的客户端数据库编程技术。ADO 是建立在 OLE DB 底层技术之上的高级编程接口，因此它兼具有强大的

数据处理功能和极其简单、易用的编程接口，因而得到了广泛的应用。

3. ASP 技术

ASP(Active Server Pages)是由微软公司推出的一个 Web 服务器端的开发环境，利用它可以产生和执行动态的、互动的、高性能的 Web 服务应用程序。具有开发简单、功能强大等优点。ASP 自身带有 VBScript 和 JavaScript 两种脚本引擎。

4. JSP 技术

JSP(Java Server Pages)是由 Sun MicroSystems 公司倡导，许多公司参与一起建立的一种动态网页技术标准。在传统的网页 HTML 文件中加入 Java 程序片段和 JSP 标记就构成了 JSP 网页。其基本特点是网站运行于 Java 虚拟机上，具有 Java 程序的半编译半解释型特点。

5. PHP 技术

PHP(Hypertext Preprocessor)即超文本预处理语言。PHP 是一种 HTML 内嵌式的语言，PHP 与微软公司的 ASP 颇有几分相似，都是一种在服务器端执行的嵌入 HTML 文档的脚本语言。用 PHP 做出的动态页面与其他的编程语言相比，PHP 是将程序嵌入到 HTML 文档中去执行，执行效率比完全生成 HTML 标记的 CGI 要高许多；与同样是嵌入 HTML 文档的脚本语言 JavaScript 相比，PHP 在服务器端执行，充分利用了服务器的性能。

12.2 服务器平台的搭建

动态网页是不能直接打开运行的。如果像 HTML 网页一样打开动态网页，将会显示网页的源代码或是对网页源代码进行编辑。动态网页需要在服务器平台上运行，运行的结果以 HTML 的方式发送到浏览器。所以在调试和运行动态网页时，需要在本地计算机上安装网站服务器软件。不同技术开发的网站需要不同的网站服务器软件来支持。

在 Windows 操作系统中，一般都是利用 IIS 来构建动态网站开发平台的。IIS (Internet Information Server)是允许在公共 Internet 或 Intranet 上发布信息的 Web 服务器，IIS 通过使用超文本传送协议(HTTP)传输信息，同时还支持 FTP 和 gopher 服务，IIS 能够很好地支持 ASP，是动态网站开发的理想平台，下面以 Windows XP 环境为例，介绍安装和配置 IIS 的基本方法。

12.2.1 安装 IIS

具体操作步骤如下：

(1) 执行“开始”→“设置”→“控制面板”命令，打开“控制面板”窗口。

(2) 双击“添加/删除程序”图标，出现“添加或删除程序”对话框，如图 12-1 所示。



图 12-1 “添加或删除程序”对话框

(3) 在对话框的左侧，单击“添加/删除 Windows 组件”图标，出现“Windows 组件向导”对话框，如图 12-2 所示。选中“Internet 信息服务(IIS)”选项，然后单击“下一步”按钮，开始安装。

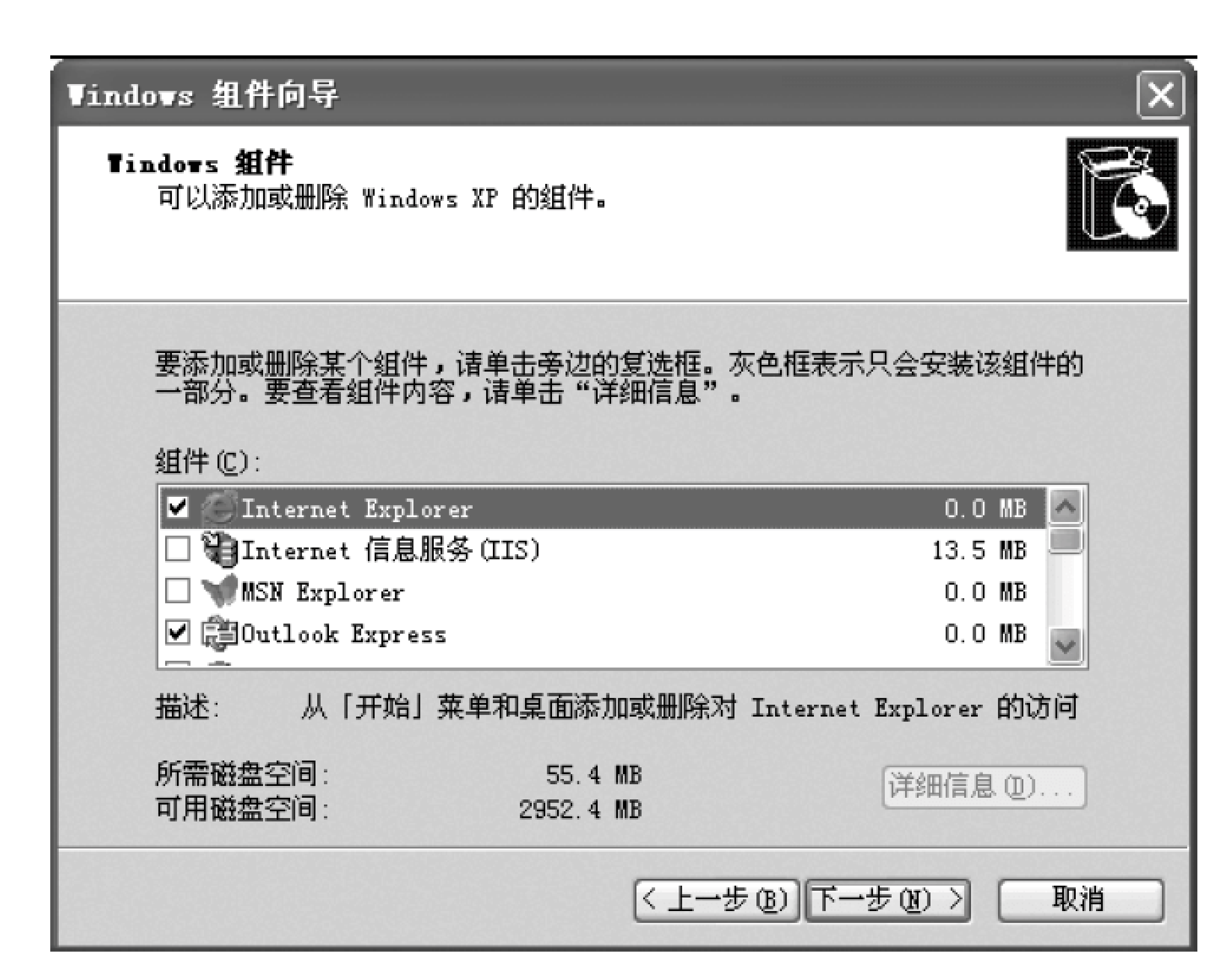


图 12-2 “Windows 组件向导”对话框

(4) 完成后，会出现如图 12-3 所示的提示框，直接单击“完成”按钮即可。

12.2.2 配置 IIS

安装完 IIS 后，所有的设置都是系统默认的设置，这时并不能直接运行网站，还需要对 IIS 进行网站主目录、IP 地址和执行权限等设置，具体操作如下：



图 12-3　安装完成提示对话框

(1) 进入“控制面板”程序，双击“管理工具”图标，出现“管理工具”窗口，在该窗口中双击“Internet 信息服务”图标，出现“Internet 信息服务”窗口，如图 12-4 所示。

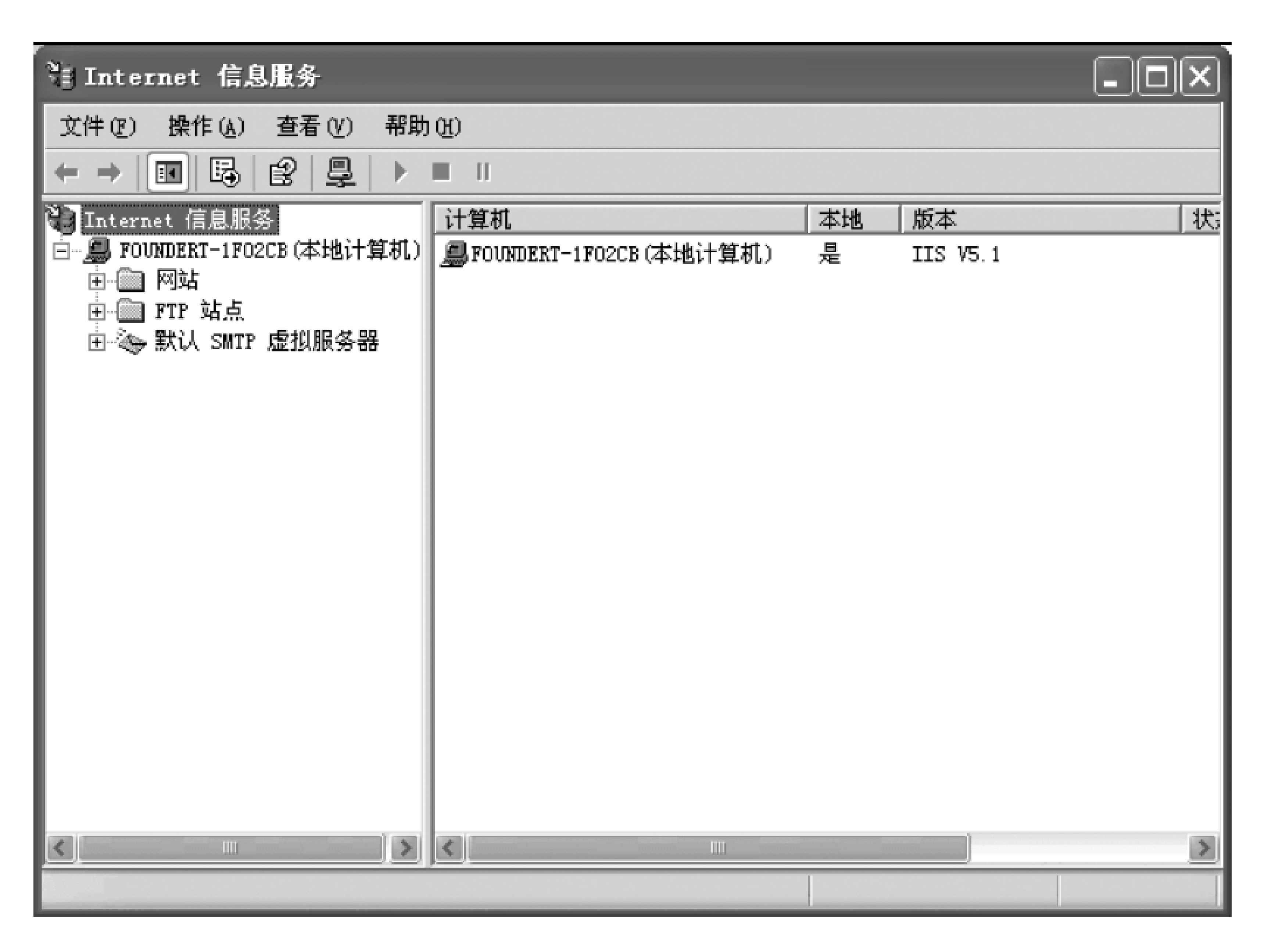


图 12-4　“Internet 信息服务”窗口

(2) 展开“网站”目录，再用鼠标右击其中的“默认网站”选项，从出现的快捷菜单中选择“属性”命令，出现“默认网站 属性”对话框，如图 12-5 所示。

(3) 在“网站”选项卡中，在“描述”文本框中定义网站的名字，单击“IP 地址”栏右侧的下拉箭头，从出现的下拉菜单中选择 IP 地址，如图 12-6 所示。

(4) 单击“主目录”标签，出现“主目录”选项卡。在该选项卡的“本地路径”文本框中



图 12-5 “默认网站 属性”对话框



图 12-6 “网站”选项卡

输入存放网站的主目录，或单击后面的“浏览”按钮进行选取，如图 12-7 所示。

（5）对网站中的各种执行权限进行设置。各选项的含义如表 12-1 所示。

（6）单击“文档”标签，出现“文档”选项卡，如图 12-8 所示。在该选项卡中，单击“添加”按钮，出现“添加默认文档”对话框，在该对话框的“默认文档名”文本框中输入 index.asp，如图 12-9 所示。单击“确定”按钮，完成默认文档的添加。



图 12-7 “主目录”选项卡

表 12-1 IIS 的执行权限选项

执行权限选项	含　　义
脚本资源访问	选中该复选框,网站可以运行动态脚本
读取	设置浏览器可以访问网站中的文件
写入	用户对服务器上的文件夹和文件有写入权限
目录浏览	当网站或文件夹没有主页时,可以浏览网站中的文件和文件夹
记录访问	网站上的程序可以访问 IIS 的运行日志
索引资源	网站可以访问系统的索引服务
执行权限	设置网站可不可以运行动态网站程序
应用程序保护	设置操作系统对网站进程的保护情况。如果设置级别太高,可能会因为网站运行的权限问题导致网站无法正常运行



图 12-8 “文档”选项卡



图 12-9 添加默认文档

12.3　数据库基础

数据库在动态网站建设中发挥着重要作用，它在网站建设中起到收集信息，提供搜索功能，方便网站内容查找，开发具有特殊功能的网站等作用。在学习动态网站开发时，需要理解和运用数据库。在动态网站中常用的数据库是 Access 数据库、SQL Server 数据库、MySQL 数据库和 Oracle 数据库。本节以 Access 数据库为例，简单介绍一下数据库的基本操作。

12.3.1　数据库的基本术语

1. 数据（Data）

数据是数据库中存储的基本对象。在数据库技术领域，描述事物的符号记录就称为数据。描述事物的符号可以是数字，也可以是文字、图形、图像、声音等。

2. 数据库（DataBase，DB）

数据库，形象地说就是存放数据的仓库，只不过这个仓库是在计算机存储设备上，而且数据是按一定的格式存放的。严谨地说，数据库是指长期存储在计算机内的、有组织的、可共享的数据集合。数据库中的数据按一定的数据模型组织、描述和存储，具有较小的冗余度、较高的数据独立性和易扩展性，并可以为各种用户所共享。

3. 数据库管理系统（DataBase Management System，DBMS）

数据库管理系统是位于用户与操作系统之间的一层数据管理软件，它专门负责组织和存储数据、获取和维护数据，它的主要功能包括以下几个方面。

（1）数据定义功能：DBMS 提供数据定义语言（Data Definition Language，DLL），用户通过它可以方便地对数据库中的数据对象进行定义。

（2）数据操纵功能：DBMS 提供数据操纵语言（Data Manipulation Language，DML），用户可以使用 DML 操纵数据实现对数据库的基本操作，如查询、插入、删除和修改等。

（3）数据库的运行管理：数据库在建立、运用和维护时由数据库管理系统统一管理、统一控制，以保证数据的安全性、完整性、多用户对数据的并发使用及发生故障后的系统恢复。

（4）数据库的建立和维护功能：它包括数据库初始数据的输入、转换功能，数据库的转储、恢复功能，数据库的管理重组织功能和性能监视、分析功能等。这些功能通常是由一些实用程序完成的。

4. 数据库系统（DataBase System，DBS）

数据库系统是指在计算机系统中引入数据库后的系统，一般由数据库、数据库管理系

统(及其开发工具)、应用系统、数据库管理员和用户组成。数据库的建立、使用和维护等工作只靠一个 DBMS 远远不够,还要有专门的人员来完成,这些人被称为数据库管理员(DataBase Administrator,DBA)。

12.3.2 创建 Access 数据库

Microsoft Access 是一种简单易用的小型数据库系统。利用它能够快速创建具有专业特色的数据库,而不需要高深的理论知识和编程技巧,就可以轻松地创建和管理数据库。在构建动态网站时,如果处理和存储的信息量较少时,Access 数据库便是最佳的选择。

在使用 Access 数据库以前需要新建一个数据库。Access 是一种文件型的数据库,新建数据库就是新建一个数据库文件,扩展名为.mdb。

创建数据库的具体操作步骤如下:

(1) 启动 Access 2003。在 Access 2003 界面中执行“文件”→“新建”命令,弹出如图 12-10 所示的“新建文件”任务窗格。

(2) 在“新建文件”任务窗格中,选择“空数据库”选项并单击它,弹出“文件新建数据库”对话框,如图 12-11 所示。在该对话框中,“保存位置”处选择新建数据库文件路径,在“文件名”文本框中输入所要创建数据库的名称。

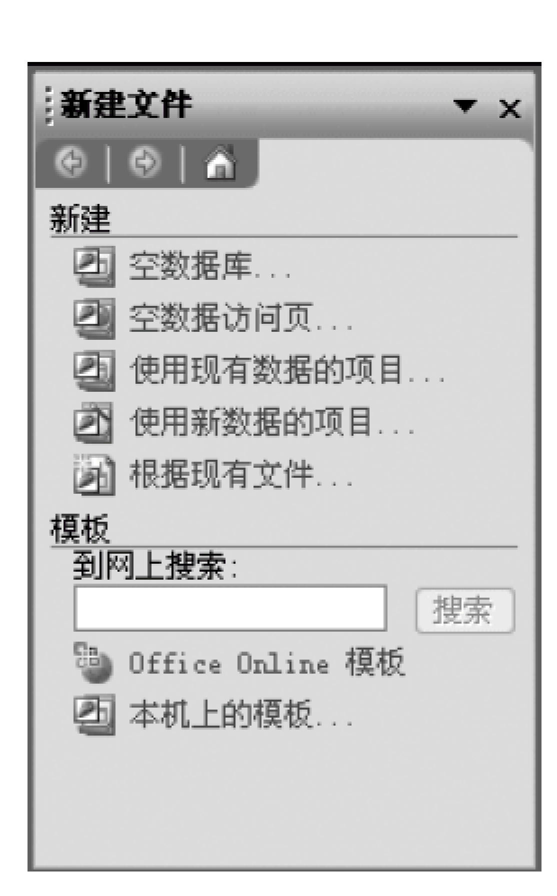




图 12-10 新建文件

图 12-11 “文件新建数据库”对话框

(3) 单击“创建”按钮,弹出如图 12-12 所示的“data:数据库”窗口。这时空数据库就创建好了。

12.3.3 创建表

在数据库中,表是存储数据的容器,是存储一类相同数据类型的集合。数据表以行列形式存储数据项,这点与电子表格相似。在表中,一列叫做一个字段,存储数据的一类信

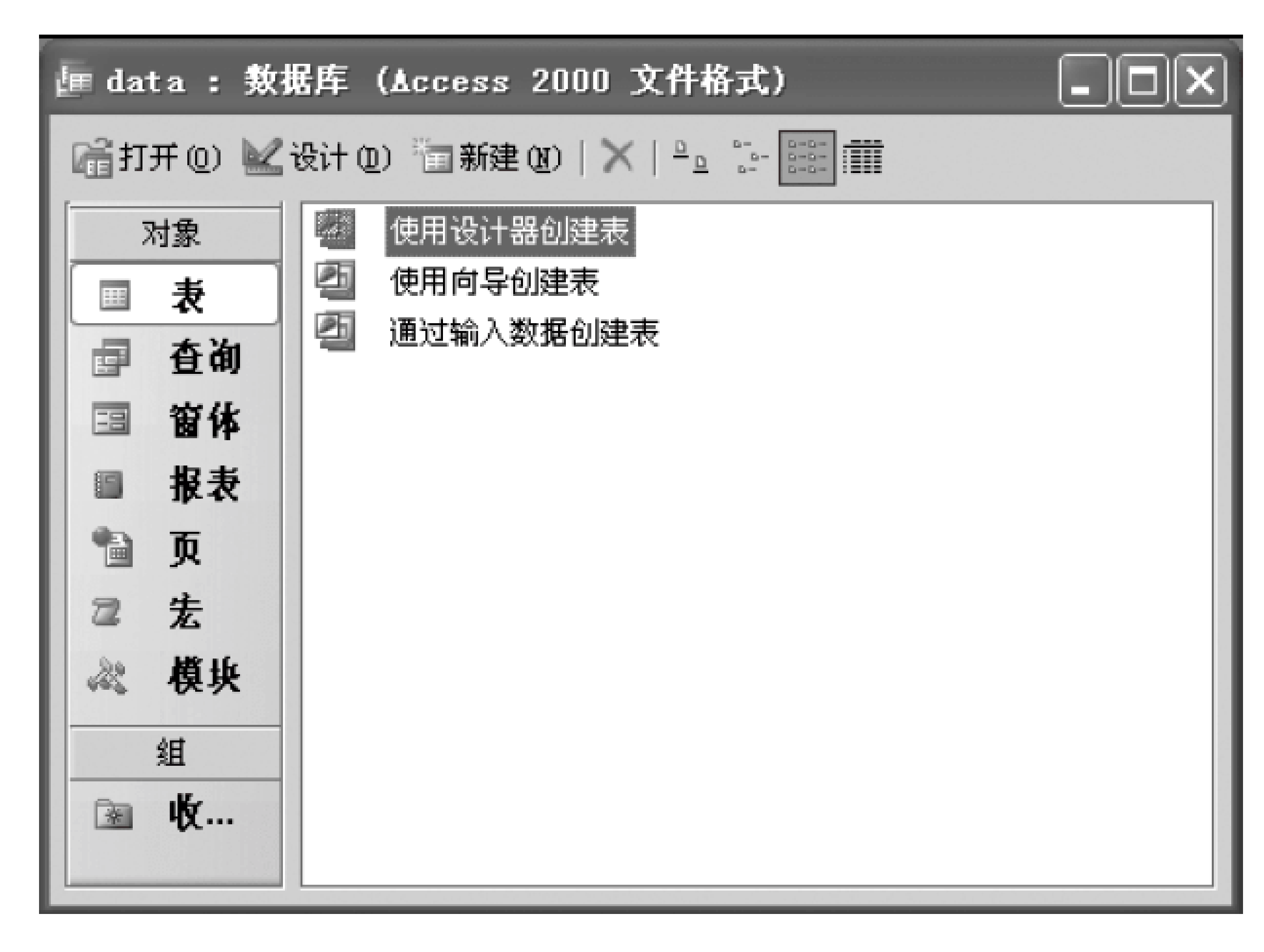


图 12-12 “data：数据库”窗口

息；一行中，所有数据字段的集合，叫做一个数据记录。一个表中有很多数据记录。

（1）字段：在数据表中，每一列用来存放数据的一个相同类型的值，叫做一个字段。每一个字段都有一种数据类型，有些数据类型需要设置字段的长度，对数据的格式、默认值也需要根据实际要求做一定的设置。

（2）行：在一个数据表中，每一条数据保存为一行记录，每条记录有多个字段。

（3）主键：在一个数据表中，需要有一个字段用来唯一标识一行数据，这就是表的主键。在程序中，需要针对数据的主键进行数据的查找。数据的主键那一列所有行的值是不相同的，这样才能实现对表中的数据进行唯一性标识。

在 Access 中创建表的具体操作步骤如下：

（1）在图 12-12 窗口中选中“使用设计器创建表”选项，打开如图 12-13 所示的表设计窗口。



图 12-13 表设计器窗口

（2）在表设计器中，根据需要填写各个字段、字段的类型、字段的一些设置。还可以对字段的用途作一定的说明备注。如图 12-14 所示新建一个用户表，有 id、username、password、age 4 个字段，分别为自动编号、文本、文本、数字数据类型，分别用来存储用户的编号、用户名、口令、年龄 4 种信息。



图 12-14　设置字段

（3）关闭创建的表时，Access 会提示保存表。在“另存为”对话框中输入表的名称 usertable。

（4）单击“确定”按钮，Access 自动弹出询问是否定义主键对话框，如图 12-15 所示。



图 12-15　询问是否创建主键对话框

（5）在建立的表中输入数据。在“data：数据库”窗口中双击打开已经建立的表 usertable，打开如图 12-16 所示的“usertable：表”对话框。将鼠标光标置于空白行中，对应于列字段名称录入数据。数据录入完毕，单击工具栏上的“保存”按钮，保存录入的数据，如图 12-17 所示。



图 12-16　“usertable：表”对话框

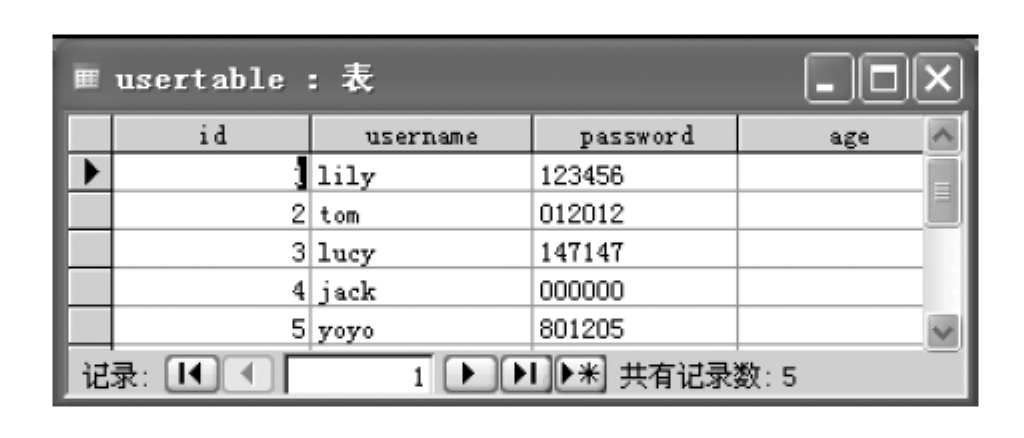


图 12-17　输入数据

说明：自动编号是 Access 对某一行的数据自动添加的一个编号，用户不需要填写。

12.3.4 连接数据库

动态网页最重要的是后台数据库。更新网页信息，都需要从后台数据库调用。对于网页内容的添加、修改、删除等操作，都建立在前台和后台数据库连接的基础上。所以连接数据库在动态网站制作过程中占有很重要的位置。

1. 创建 ODBC 数据源

ODBC(Open DataBase Connectivity，开放的数据库连接)是微软公司开放服务结构中有关数据库的一个组成部分。ODBC 提供一种规范的数据访问形式。程序在访问数据时，并不直接与 DBMS 交互，而是直接通过 ODBC 提供的数据访问功能实现数据访问。ODBC 计算机上的数据库可以用数据源的形式被用户或程序访问。

创建 ODBC 数据源的具体操作步骤如下：

(1) 执行"开始"→"控制面板"→"管理工具"→"数据源(ODBC)"命令，弹出"ODBC 数据源管理器"对话框，选择"系统 DSN"选项卡，如图 12-18 所示。

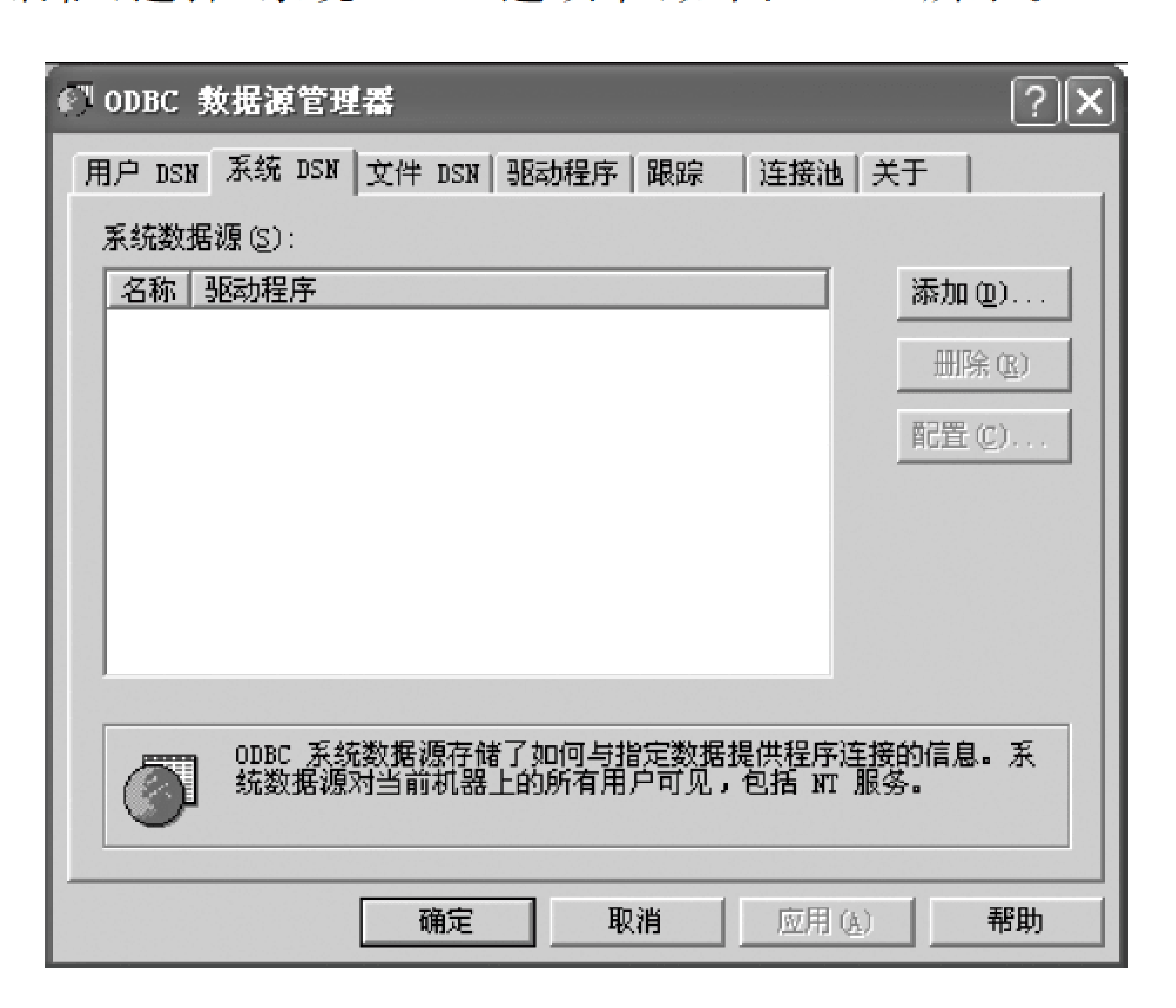


图 12-18 "系统 DSN"选项卡

(2) 在"系统 DSN"选项卡中单击"添加"按钮，弹出"创建新数据源"对话框，如图 12-19 所示。

(3) 在"创建新数据源"对话框中选择数据源的驱动程序 Microsoft Access Driver (*.mdb)，然后单击"完成"按钮，弹出"ODBC Microsoft Access 安装"对话框，如图 12-20 所示。在"数据源名"文本框中输入要连接的数据源名，此处为 data，在"数据库"项中单击"选择"按钮，弹出"选择数据库"对话框，在此对话框中选择前面所创建的数据库，如图 12-21 所示。



图 12-19 “创建新数据源”对话框

图 12-20 “ODBC Microsoft Access 安装”对话框



图 12-21 “选择数据库”对话框

(4) 选择好数据源,单击“确定”按钮,返回“ODBC Microsoft Access 安装”对话框,单击“确定”按钮,返回“ODBC 数据源管理器”对话框,这时会在“系统 DSN”选项卡中看到已经添加的系统数据源,如图 12-22 所示。添加数据源后,网站或程序就可以通过这个数据源实现对数据库的访问。



图 12-22　新添系统数据源

2. 创建 DSN 连接

DSN(Data Source Name)，即数据源名称。它表示将应用程序和某个数据库连接的信息集合。ODBC 数据源管理器使用该信息来创建指向数据库的连接，通常 DSN 可以保存在文件或注册表中。实际上创建 ODBC 连接，就是创建同 DSN 的连接。当创建了指向数据库的 ODBC 连接后，同该数据库连接的有关信息就被保存在 DSN 中，而在程序中如果要操作数据库，也必须通过 DSN 来进行。

下面我们具体来说明一下在 Dreamweaver 8.0 中如何创建 DSN 的连接。

(1) 打开 Dreamweaver 8.0，执行“窗口”→“数据库”命令，打开“数据库”面板。

(2) 单击 按钮，从弹出菜单中选择“数据源名称(DSN)”命令，弹出如图 12-23 所示的“数据源名称(DSN)”对话框。在该对话框中的“连接名称”文本框中输入 data，在“数据源名称(DSN)”下拉列表中选择 data 数据源。



图 12-23　“数据源名称(DSN)”对话框

(3) 单击“测试”按钮，如果成功，会弹出如图 12-24 所示的成功创建连接脚本提示信息，单击“确定”按钮。

(4) 在“数据源名称(DNS)”对话框中单击“确定”按钮，回到“数据库”面板，这时可以看到创建的数据源，如图 12-25 所示。



图 12-24　连接成功对话框



图 12-25　“数据库”面板

12.4　ASP 开发基础

ASP 是一种非常实用的动态网站开发技术。使用 ASP 开发的网页运行在微软公司的 IIS 平台下，具有很好的性能与数据管理能力。ASP 语法简单，使用灵活，功能强大，是一种易于学习和掌握的网站开发技术。

12.4.1　ASP 简介

ASP 全称 Active Server Page，即动态服务器网页，其功能在于开发运行在 Windows 服务器平台上的动态网页和网站。ASP 程序其实是以扩展名为 .asp 的纯文本形式存在于 Web 服务器上的，所以可以用任何文本编辑器编辑或打开，ASP 程序中可以包含纯文本、HTML 标记以及脚本命令。

ASP 既不是一种编程语言，也不是一种开发工具软件，同样也不是一种应用程序，它只是一种开发动态网页的技术，提供了一种使嵌入在 HTML 页面中的脚本程序得以运行的环境。其基本特征如下所述。

(1) 无需编译：ASP 脚本嵌入到 HTML 中，无需编译或链接即可直接解释执行。

(2) 易于生成：使用常规文本编辑器(如 Windows 下的记事本)即可进行 ASP 页面的设计。

(3) 独立于浏览器：用户端只要使用可解释常规 HTML 代码的浏览器，即可浏览 ASP 所设计的主页。ASP 脚本是在站点服务器端执行的，用户端的浏览器不需要支持它。因此，不需要通过从服务器下载 ASP 页面。

(4) 面向对象：在 ASP 脚本中可以方便地引用系统组件和 ASP 的内置组件，还能通过定制 ActiveX 服务器组件来扩充功能。

(5) 与任何 ActiveX 脚本语言兼容：除了可使用 VBScript 和 JavaScript 进行设计外，还能通过 Plug-in 的方式，使用由第三方所提供的其他脚本语言。

(6) 源代码不会外漏：ASP 脚本在服务器上执行，传到用户浏览器的只是 ASP 执行结果所生成的常规 HTML 码，这样可保证编写出来的程序代码不会外漏。

ASP 网页的运行可以用以下步骤来表示：

(1) 当用户请求一个 *.asp 网页时,该请求通过网络被发送到相应的 Web 服务器。
(2) Web 服务器响应该 HTTP 请求,并根据扩展名.asp 识别出 ASP 文件。
(3) Web 服务器从硬盘或内存中获取相应的 ASP 文件。
(4) Web 服务器将 ASP 文件发送到脚本引擎(asp.dll)文件中。
(5) 脚本引擎(asp.dll)将 ASP 文件从头到尾进行解释处理,并根据 ASP 文件中的脚本命令生成相应的 HTML 网页。
(6) HTML 网页被浏览器解释执行并显示在浏览器上。

12.4.2 ASP 基本语法

ASP 技术并无自己专用的语法,它只是一堆对象的组件,但是支持脚本语言 VBScript 和 JavaScript 的语法。

ASP 程序可直接嵌在 HTML 标记中,所以需要使用不同的符号区分哪些是 HTML 标记,哪些是 ASP 程序代码。建立 ASP 程序只需将 ASP 程序代码放在<%…%>符号间。如果网页的程序代码中含有<%…%>符号,支持 ASP 的 Web 服务器会将这部分程序代码转译并将产生的 HTML 网页传送到用户端浏览器。

在第 4 章已经介绍过 JavaScript 的基本语法,在这里就不再具体介绍 ASP 的基本语法了。

12.4.3 ASP 内置对象

对象指的是一个有着具体功能的事物,这个事物有着自己的属性特征,有一定的功能。ASP 有 Request、Response、Application、Session、Server 和 Cookies 六大内置对象。使用这些对象,可以完成各种网页交互、登录验证、服务器运行等程序功能。

1. Request 对象

当客户端用户向服务器发出访问页面请求或者提交表单时,服务器端可以使用 Request 对象获取客户端提供的全部信息。这些信息包括客户端用户浏览器的相关信息,用户请求的页面信息、附加在页面 URL 后的参数信息,在表单中提交的所有数据,甚至用户提交的 Cookies。

1) Request 读取表单的内容

当一个表单单击提交以后,需要有一段程序读取表单中的各个表单对象的值,这就需要使用 Request 对象。

例如,表单中有一个字段<input name="username" type="text" id="username">,需要对这个 username 字段进行读取时,使用 Request("username")可以取得用户提交的内容。Request 会返回一个值,程序可以直接调用这个值进行处理。

2) Request 读取超链接属性内容

超链接的后面可以有一些属性信息。例如,一个超链接“see.asp ? id=4”,“?”后面

的是链接属性内容，也需要使用 Request 对象进行读取。取得这个链接属性时，可以用 Request("id")的方式读取这一个 ID。

3）Request 读取 Cookies

可以使用 Request 来读取一个 Cookies 的内容。例如，代码“Request. cookies("x")”，就是读取一个名称为 x 的 Cookies 值。

2. Response 对象

Response 对象的功能与 Request 对象相反，该对象是用来访问服务器端所创建的，并被发送到客户端的响应信息。它也提供了一系列的方法用来创建输出，例如 Response. Write 方法。

1）Response. write 方法

Response. write 是向浏览器输出数据。输出的数据可以是 HTML 代码，也可以是网页中的内容。例如，下面的代码是向网页中输出一个字符串和一个变量。

```
<%
    Response. write(" Welcome to My Site!")
    Response. write(now())
%>
```

Response. write 也可以简写成<% = %>的形式，下面代码中的输出方式和上面的输出是等价的。

```
<%=" Welcome to My Site!"%>
<%=now()%>
```

2）Response. redirect 方法

Response. redirect 方法是实现页面的跳转，跳转的页面可以是本网站的其他网页，也可以是 Internet 上的其他外部网站。例如，下面程序就是实现页面的跳转。

```
<%
    Response. redirect ("ok. asp")                  //跳转到当前目录的网页 ok.asp
    Response. redirect("http://www.baidu.com")      //跳转到百度网站
%>
```

3）Response. end 方法

Response. end 方法是停止响应，结束之后的程序执行。当一段程序需要停止时，就可以使用 Response. end 方法，结束程序的执行和输出，如下面代码：

```
<%
    Response. write("Hello!")
    Response.end                                    //终止后面的执行
    Response.write('Welcome to My Siter!")          //这条语句不执行
%>
```

3. Session 对象

Session 的含义是会话，表示一个用户与服务器的一次交互。简单地讲，Session 对象就是一个保存在服务器上的用户变量，这个变量记录了用户的浏览器信息，只有这一个用户可以访问自己的 Session，其他用户不可以访问，这就可以实现一些用户登录、安全验证的信息。

Session 变量的建立和访问比较简单，例如，可以用下面的语句建立一个 Session。

```
<%Session("username")="yoyo"%>
```

建立这个 Session 的用户可以访问自己的 Session 变量。例如，下面代码输出上面代码所建立的 Session 变量。

```
<%Response.write (Session("username"))%>
```

一个 Session 产生以后会在服务器上保存一段时间，一般 IIS 默认的 Session 时间是 20 分钟。如果这个用户在 20 分钟内没有与服务器有什么交互，那么这个 Session 就会自动取消。

Session 常用于网站后台安全验证。实现方法是在用户登录成功以后，产生一个已经登录的标识 Session。在登录需要进行安全验证的页面时，在文件的最开始验证这个 Session 是否有效。例如，下面的代码在用户登录成功时产生一个 Session。

```
<%Session("login")="ok"%>
```

在需要进行安全验证的页面时，可以用下面的语句进行验证。

```
<%
if session("login")=" "  then
Response.redirect("login.asp")
end if
%>
```

这样，当用户在没有登录的情况下访问这个页面时，网页会自动跳转到登录页面，以达到安全验证的目的。

4. Cookies 对象

在程序开发中，Cookies 是一段从服务器发送到浏览器的信息。浏览器在接收这个 Cookies 以后，会保存在用户的 Cookies 文件夹下。当用户再一次访问这个网站时，浏览器会自动把这个 Cookies 发回，服务器可以接收和处理这个 Cookies 信息。在 ASP 程序中，用 Response.Cookies(" ")来向用户发送一个 Cookies，用 Request.Cookies("")方法来读取用户 Cookies。

比较形象地讲，Cookies 可以认为是服务器对用户计算机做的一个标记，服务器可以读取和管理这个标记。根据这个特性，Cookies 就可以被用作和用户访问相关的数据交互操作。例如，下面的程序就是一个用 Cookies 作用户访问计数的例子，记录一个计算机

对一个网站的访问次数。

```
<%
   if  Request.cookies("count")=""  then
     Response. cookies("count")=1     //如果没有 cookies 则发送一个值为 1 的 cookies
   else
     Response. cookies("count")=request. cookies("count")+1     //计数加 1
   end if
   Response.write("你已经访问了" & request. cookies("count") & "次。")
%>
```

用这种 Cookies 的计数方法，可以方便地识别单一用户的数据，方便地实现对单用户访问计数。

5. Application 对象

Application 对象可以认为是一个所有用户都可以访问的公用变量。这个变量创建以后，一直保存在服务器上，所有访问网站的用户都可以访问。Application 可以实现较小数据的共享与交互。

所有的用户都可以访问 Application，当很多用户访问时，可能会产生数据不一致的情况，所以 Application 在使用时要进行锁定，访问结束以后需要解除锁定。例如，下面是一段 Application 实现的计数器程序。

```
<%
   if  Application("count")=""  then
     Application()=1
   else
     Application. Lock                          //锁定 Application
     Application()=Application("count")+1       //计数加 1
     Application.Unlock                         //解除锁定
   end if
   Response.write("你是第" & "Application("count") & "访问者")
%>
```

6. Server 对象

Server 对象提供了服务器上方法和属性的访问。它在服务器脚本中通过创建其他外部组件对象，为 ASP 页提供了一种扩展功能的方法。

12.5 习　　题

一、选择题

1. 下列不属于动态网页技术的是________。

A. JSP　　B. CGI　　C. ASP　　D. HSP

2. 下列特点中不属于 ASP 的是________。

A. 支持绝大部分平台，包括 Linux 系统、Apache 服务器等，使得程序可以跨平台运行

B. 可以便捷地使用 ActiveX 组件来执行复杂的任务

C. 嵌入到 HTML 中，无需编译或链接即可直接解释执行

D. 在服务器端执行的，无需客户端的浏览器支持

3. 如果要修改 IIS 的 TCP 端口号，可以在________中进行设置。

A. "主目录"选项卡　　B. "网站"选项卡

C. "文档"选项卡　　D. "HTTP 头"选项卡

4. 下列哪个选项描述的不是数据库管理系统的功能________?

A. 数据定义功能　　B. 数据操纵功能

C. 数据库的建立和维护功能　　D. 以上都是

5. 执行完如下语句后，页面上显示的内容为________。

```
<%
    Response.write("A")
    Response.end
    Response.write("B")
%>
```

A. A　　B. AB　　C. AC　　D. ABC

6. 使用 Response 对象的________方法，可以使页面重定向。

A. Clear( )　　B. Redirect( )　　C. End( )　　D. Flush( )

二、简答题

1. 解释何为动态网页?

2. 简述如何连接 Access 数据库。

3. 简述什么是 Cookies。

4. 简要说明 ASP 与 HTML 的关系。

第 13 章

使用 Dreamweaver 创建动态网站

Dreamweaver 8.0 提供了强大的数据访问功能，可以在进行很少编程的情况下开发出功能强大的动态网站。借助于 Dreamweaver 8.0，可以自动生成各种 ASP 代码，完成各种动态网站的功能。本章将以一个留言板网站为例，详细讲解 ASP 动态网站的开发过程。

本章学习要点：

- 创建动态站点
- 记录集的使用
- 服务器平台的搭建
- 数据库基础

13.1 创建动态站点

13.1.1 建立站点

在第 5 章介绍了在 Dreamweaver 8.0 中创建静态站点的方法，本节将学习如何建立包含服务器端脚本的动态站点。具体操作步骤如下：

(1) 在 D:\盘中建立一个文件夹，命名为 web。

(2) 执行“站点”→“新建站点”命令，弹出站点定义对话框。在“高级”选项卡中选择“本地信息”选项，在“站点名称”文本框中输入站点名称为“留言板”，在“本地根文件夹”文本框中输入“D:\web\”，“默认图像文件夹”文本框设置为 D:\web\images\，“HTTP 地址”设置为 http://localhost，如图 13-1 所示。

(3) 选择“测试服务器”选项。在如图 13-2 所示的对话框中设置“服务器模型”为 ASP VBScript，在“访问”下拉菜单中设置为“本地/网络”，“测试服务器文件”设置为 D:\web\，“URL 前缀”设置为 http://localhost/。

(4) 单击“确定”按钮，完成动态站点的建立。



图 13-1　设置本地信息



图 13-2　设置测试服务器

13.1.2　设置 IIS

建立好站点后，需要设置 IIS 的根目录和主页文件。这样才可以使 IIS 访问站点中的文件。站点中的文件只有在 IIS 中才可以作为动态网页运行。具体设置步骤如下：

(1) 进入“控制面板”程序，双击“管理工具”图标，出现“管理工具”窗口，在该窗口中双击“Internet 信息服务”图标，出现“Internet 信息服务”窗口，如图 13-3 所示。



图 13-3 “Internet 信息服务”窗口

(2) 展开“网站”目录，再用鼠标右击其中的“默认网站”选项，从出现的快捷菜单中选择“属性”命令，出现“默认网站 属性”对话框，选择“主目录”选项卡，进行目录管理，如图 13-4 所示。单击“本地路径”文本框后面的“浏览”按钮，选择网站目录 D:\web。



图 13-4 设置主目录

(3) 选择“文档”选项卡，添加网站的默认文档。单击“添加”按钮，在弹出的对话框中输入“index.asp”，然后单击“确定”按钮，如图 13-5 所示。



图 13-5　添加默认文档

13.1.3　测试动态网页

设置好本地站点和 IIS 以后，可以新建一个 ASP 动态网页来测试本地站点和 IIS 是否可以正常工作。

(1) 在 Dreamweaver 8.0 中新建一个网页。执行“文件”→“新建”命令，在弹出的对话框中新建一个 ASP VBScript 网页。

(2) 将编辑窗口切换到“代码”视图，在＜body＞标签下面输入 ASP 代码“＜% = now( ) %＞”，显示当前的时间，如图 13-6 所示。

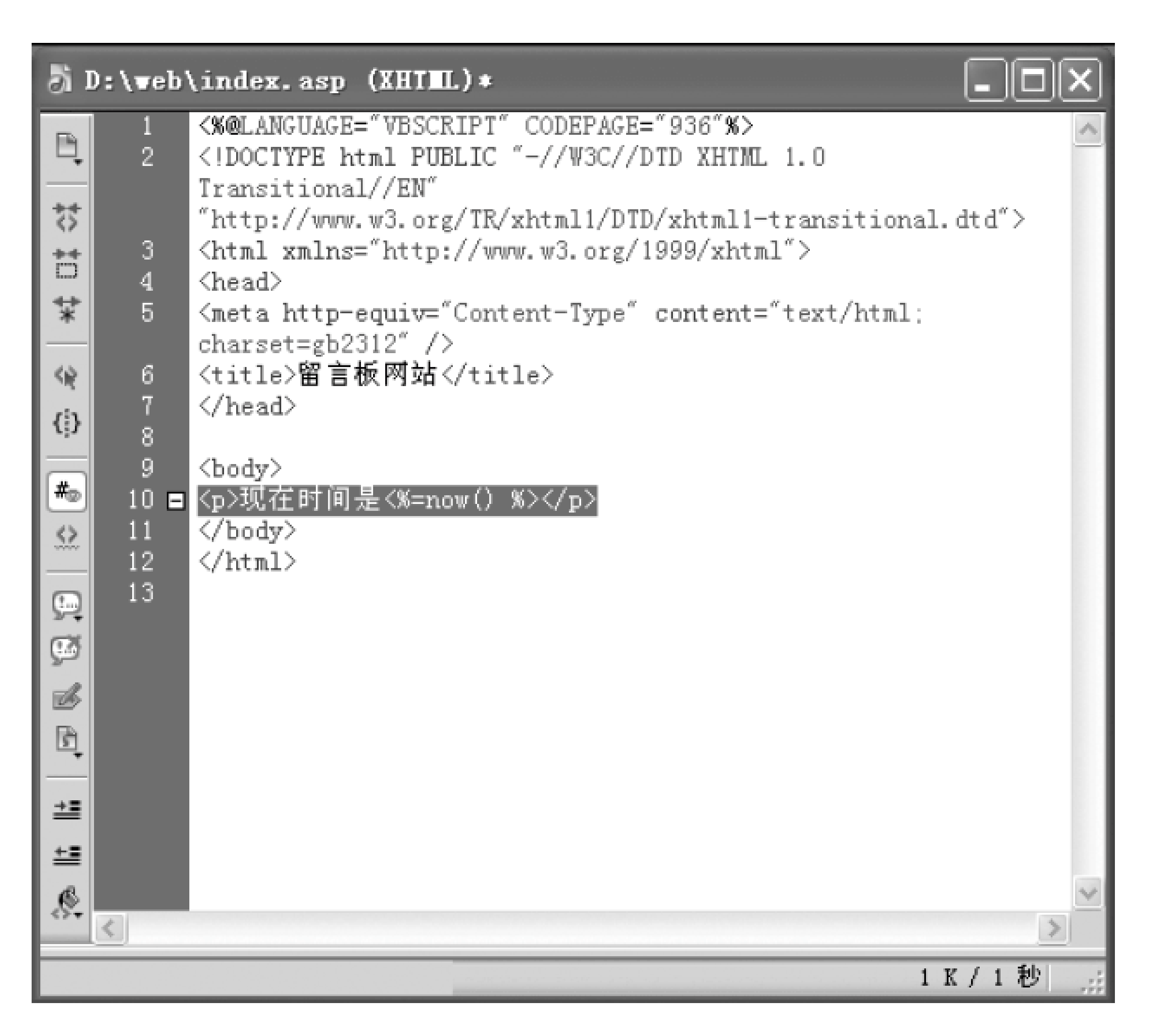


图 13-6　输入 ASP 代码

（3）执行“文件”→“保存”命令，将网页文件保存在 D:\web 下，文件名为 index.asp。

（4）打开浏览器，在浏览器的地址栏中输入“http://localhost/”，打开这个网页。这时 IIS 会运行站点中的这个网页。网页的运行效果如图 13-7 所示。

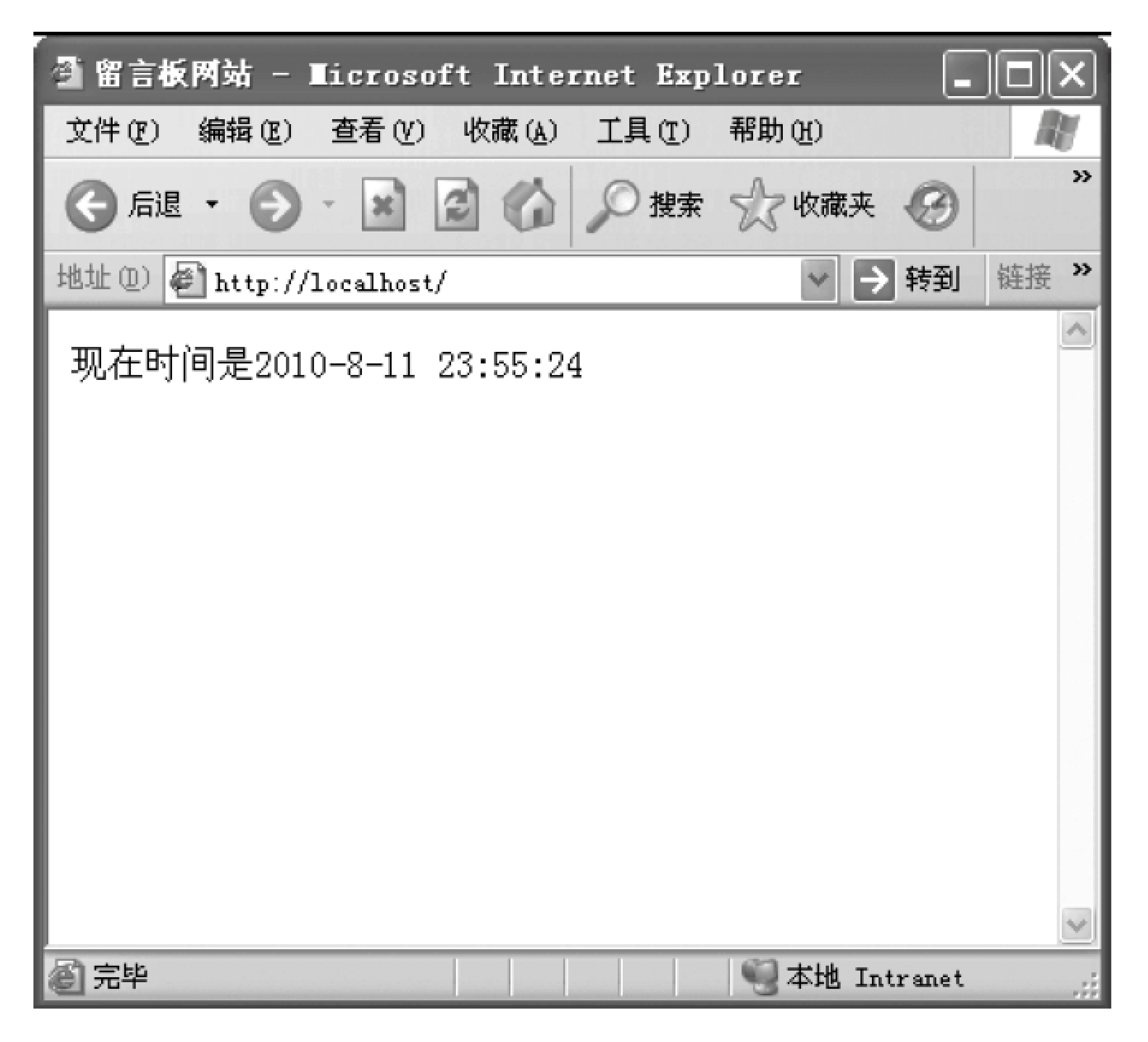


图 13-7 网页效果

13.2 创建数据库

在动态网站中，需要设计网站的数据库。合理的数据库结构，可以简化程序的编写。

13.2.1 数据库内容分析

在建立数据库之前，需要对数据库的需求进行分析，首先需要分析网页中保存的数据，然后还需要考虑数据的保存方式。网页中的数据需要保存在几个表中，每个表的内容是什么，每个表有几个字段，每个字段的数据类型。

对于本例，数据库需要保存的内容是用户的留言。用户的留言每一条是独立保存的，与其他的数据没有关系。所以在本例的数据库中只有一个留言的保存表 book，这个表用来保存留言板中所有的留言信息，所有字段如表 13-1 所示。

13.2.2 建立 Access 数据库

确定了数据库内容后，即可使用 Access 建立数据库。数据库的建立，主要是设计数据库中的表。

表 13-1　表 book 中的相关字段

字段名	数 据 类 型	长度	保 存 内 容
id	自动编号		自动编号
username	文本	30	用户名
sex	文本	2	性别
email	文本	60	电子邮箱
title	文本	250	留言标题
content	备注		留言内容
time	日期/时间(默认值为 Now( ))		留言时间
hits	数字(默认值为 0)		点击次数
reply	备注		管理员回复

(1) 启动 Access 2003。在 Access 2003 界面中执行“文件”→“新建”命令,弹出“新建文件”任务窗格,单击“空数据库”选项,弹出“文件新建数据库”对话框,在该对话框中,“保存位置”处选择新建数据库文件路径 D:\web,在“文件名”文本框中输入所要创建数据库的名称 notebook。单击“创建”按钮,弹出如图 13-8 所示的“notebook: 数据库”窗口。这时空数据库就创建好了。



图 13-8　“notebook: 数据库”窗口

(2) 设计数据库中的表。双击“使用设计器创建表”,在 Access 数据库中创建一个数据表。按照表 13-1 中的字段名与数据类型设置数据表中的每一个字段与字段的数据类型,如图 13-9 所示

(3) 设置完成后,关闭数据表,弹出“另存为”提示对话框,将表命名为 book。单击“确定”按钮,将表保存在数据库中。

(4) 添加数据。双击打开 book 数据表,按照每个字段的实际含义在数据表中插入一些数据,如图 13-10 所示。插入时,需要注意字段的数据类型与有效性。

13.2.3　创建数据库连接

Dreamweaver 8.0 中的站点在访问数据库时,需要先建立数据库的连接。Dreamweaver



图 13-9　设置数据表字段

book : 表

id	username	sex	email	title	content	time	hits	rep
1	李明	男	liming@126.com	我爱ASP	我爱ASP 	10-8-12 0:43:56	1	
2	王红	女	wangh@163.com	网站开发	网站开发与设计<	10-8-12 0:44:19	3	
3	张亮	男	zhangliang@tom.	ASP	ASP技术	10-8-12 0:46:22	0	
4	张小	女	zhangxiao@126.c	动态网页	动态网页与静态F	10-8-12 0:47:03	5	
5	李明	男	liming@126.com	我爱网站开发	我爱网站开发	10-8-12 0:47:56	0	
7	赵艳杰	女	yanjiezhao@163.	你好	HELLO 	10-8-12 0:49:34	2	
8	张小	女	zhangxiao@126.c	ASP	ASP开发动态网页	10-8-12 0:50:28	8	
9	赵艳杰	女	yanjiezhao@163.	世博会	一起去看世博会	10-8-12 0:51:10	10	

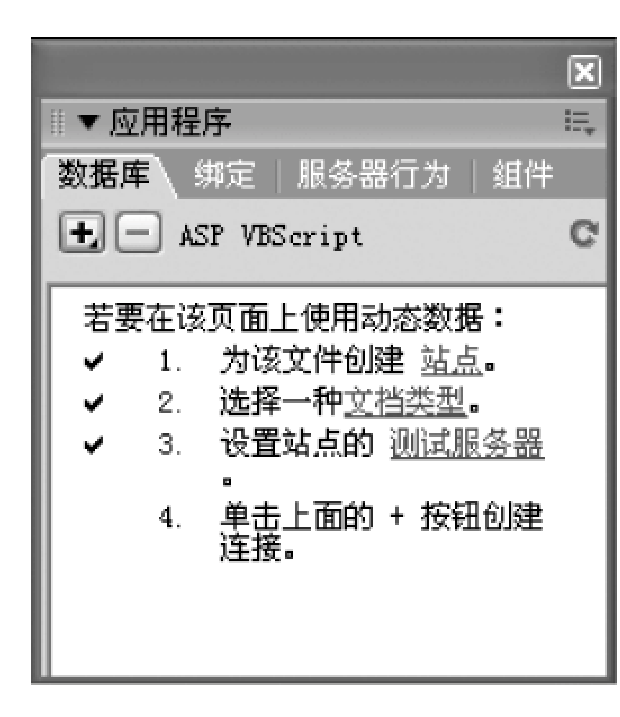
记录: 8 共有记录数: 8

图 13-10　添加数据

8.0 中的“应用程序”面板是用来创建数据库连接和实现数据查询的工具。

(1) 创建 ODBC 数据源。具体方法可参照 12.3.4 节。

(2) 在 Dreamweaver 8.0 中执行“窗口”→“数据库”命令，打开“应用程序”面板，如图 13-11(a)所示。




(a) 数据库连接界面



(b) 数据库连接完成后

图 13-11　建立数据库的连接

（3）创建 DSN 连接。具体方法可参照 12.3.4 节。完成数据库的连接后，可在“数据库”选项卡中看到所连接数据中的表或视图，如图 13-11(b)所示。

13.2.4　查看连接后数据表内容

鼠标右击图 13-11 中的表 book，在弹出的快捷菜单中选择“查看数据”命令，可以在 Dreamweaver 8.0 中查看数据库中这个表的数据，如图 13-12 所示。单击“确定”按钮可以关闭数据的显示。



图 13-12　在 Dreamweaver 8.0 中查看数据表内容

13.3　记录集的使用

将数据库用做动态网页的内容源时，必须首先创建一个要在其中存储检索数据的记录集。记录集在存储内容的数据库和生成页面的应用程序服务器之间起一种桥梁作用。记录集由数据库查询返回的数据组成，并且临时存储在应用程序服务器的内存中，以便进行快速数据检索。当服务器不再需要记录集时，就会将其丢弃。

记录集本身是从指定数据库中检索到的数据的集合。它可以包括完整的数据库表，也可以包括表的行和列的子集。这些行和列通过在记录集中定义的数据库查询进行检索。

13.3.1　创建记录集

在 Dreamweaver 8.0 中建立记录集对象操作非常方便。用户只要使用绑定功能，就可以为网页添加记录集对象。具体操作如下：

（1）在 Dreamweaver 8.0 中执行“文件”→“新建”命令，新建一个 ASP VBScript 文件。保存在根目录 D:\web 下，文件名为 a1.asp。

（2）执行“窗口”→“绑定”命令，弹出“应用程序”对话框，如图 13-13 所示。

（3）单击[+]按钮，在快捷菜单中选择“记录集(查询)”选项，弹出如图 13-14 所示的“记录集”对话框。

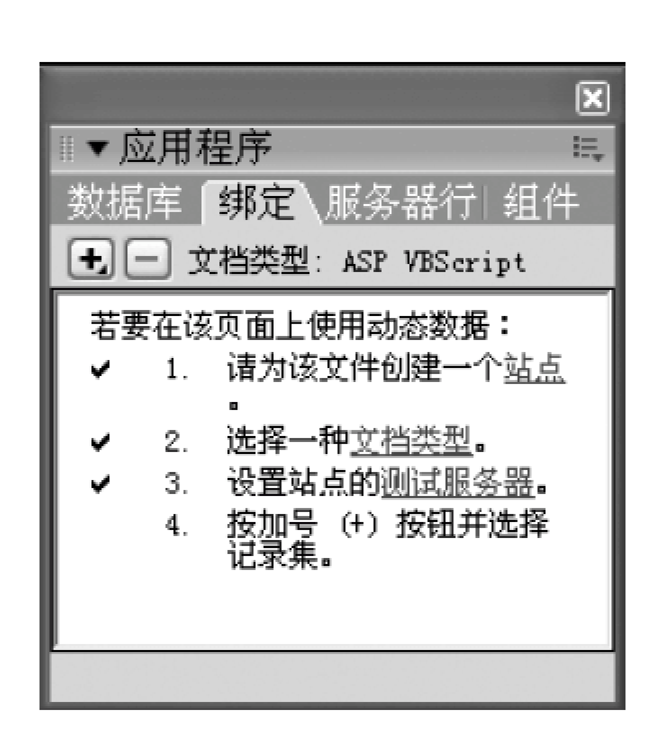


图 13-13 “绑定”选项卡

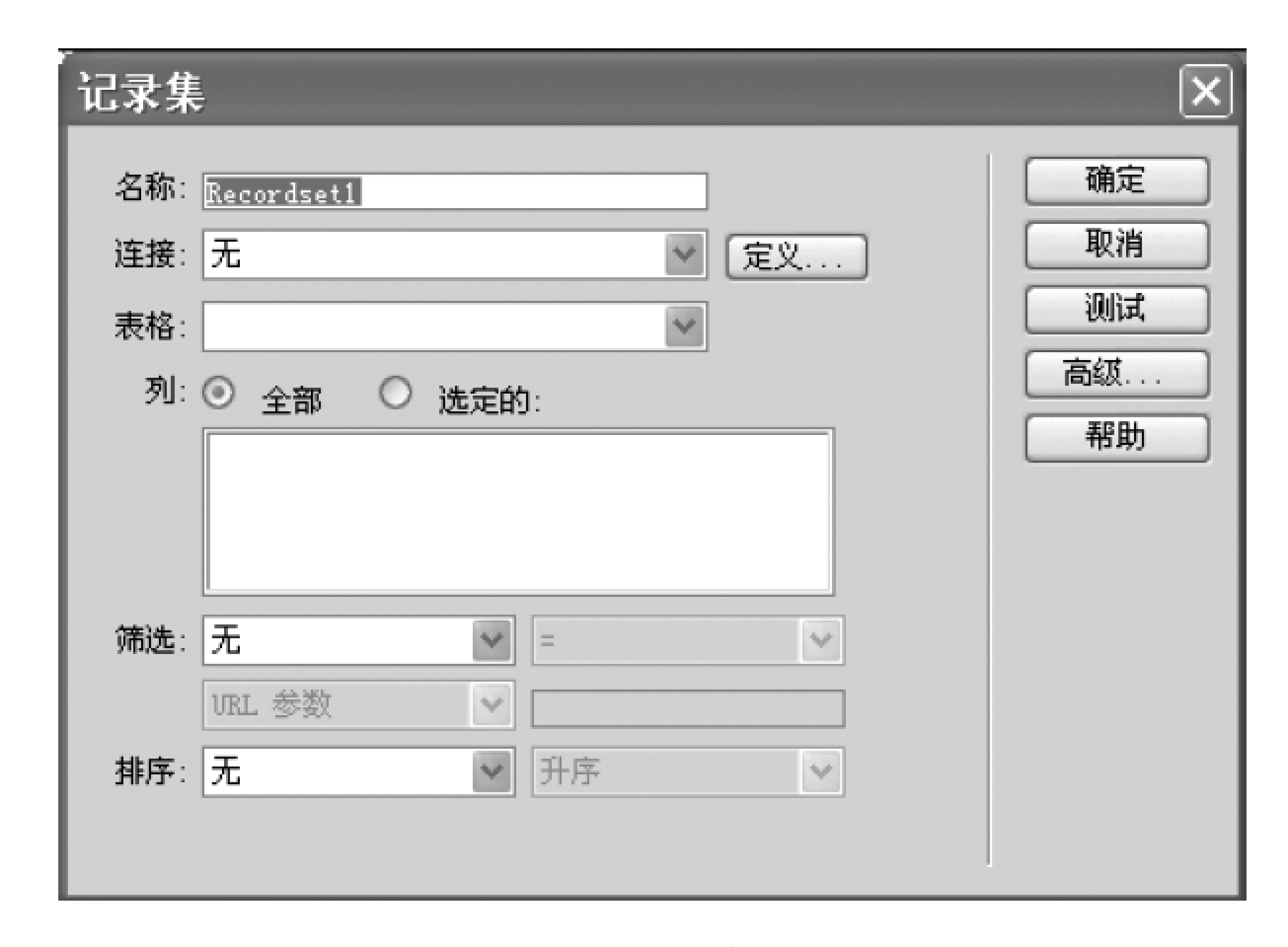


图 13-14 “记录集”对话框

（4）在“记录集”对话框的“名称”文本框中输入记录集的名称 rs1，在“连接”下拉菜单中选择已经建立的数据库连接 data，在“表格”下拉菜单中选择数据库的表 book，在“列”栏中选中“全部”单选按钮。

（5）单击“测试”按钮，如果记录集创建成功，将弹出如图 13-15 所示的对话框。单击“确定”按钮，返回“绑定”面板，向导将自动在其下拉列表中添加一条 rs1 的记录集选项，如图 13-16 所示。



记录	id	user...	sex	email	title	content	time	hits	reply
1	1	李明	男	limin...	我爱ASP	我爱A...	2010-...	1	
2	2	王红	女	wangh...	网站开发	网站...	2010-...	3	
3	3	张亮	男	zhang...	ASP	ASP技术	2010-...	0	
4	4	张小	女	zhang...	动态网页	动态...	2010-...	5	
5	5	李明	男	limin...	我爱...	我爱...	2010-...	0	
6	7	赵艳杰	女	yanji...	你好	HELLO...	2010-...	2	
7	8	张小	女	zhang...	ASP	ASP开...	2010-...	8	
8	9	赵艳杰	女	yanji...	世博会	一起...	2010-...	10	

图 13-15 测试创建记录集



图 13-16 插入记录集

13.3.2　动态表格显示记录集

经过数据查询的记录集，需要使用表格或文本将查询出的数据显示出来。数据的显示是将记录集中的结果用 ASP 语句输出到网页中。

(1) 打开上节已经创建记录集的文件 D:\web\a1. asp。鼠标单击状态栏上的<body>标签。

(2) 执行"插入"→"应用程序对象"→"动态数据"→"动态表格"命令，插入一个动态表格。"动态表格"对话框如图 13-17 所示。在"记录集"下拉菜单中选择已经创建的记录集 rs1，在"显示"文本框输入 5，设置每页显示 5 条记录。单击"确定"按钮完成设置。



图 13-17　"动态表格"对话框

(3) 查看"设计"视图，可以看到设计视图中新建了一个表格。表格中有自动生成的动态文本数据，如图 13-18 所示。动态表格自动生成了记录集输出和表格输出的代码。数据集在显示时，已经按照设置的每页显示条目进行分页。

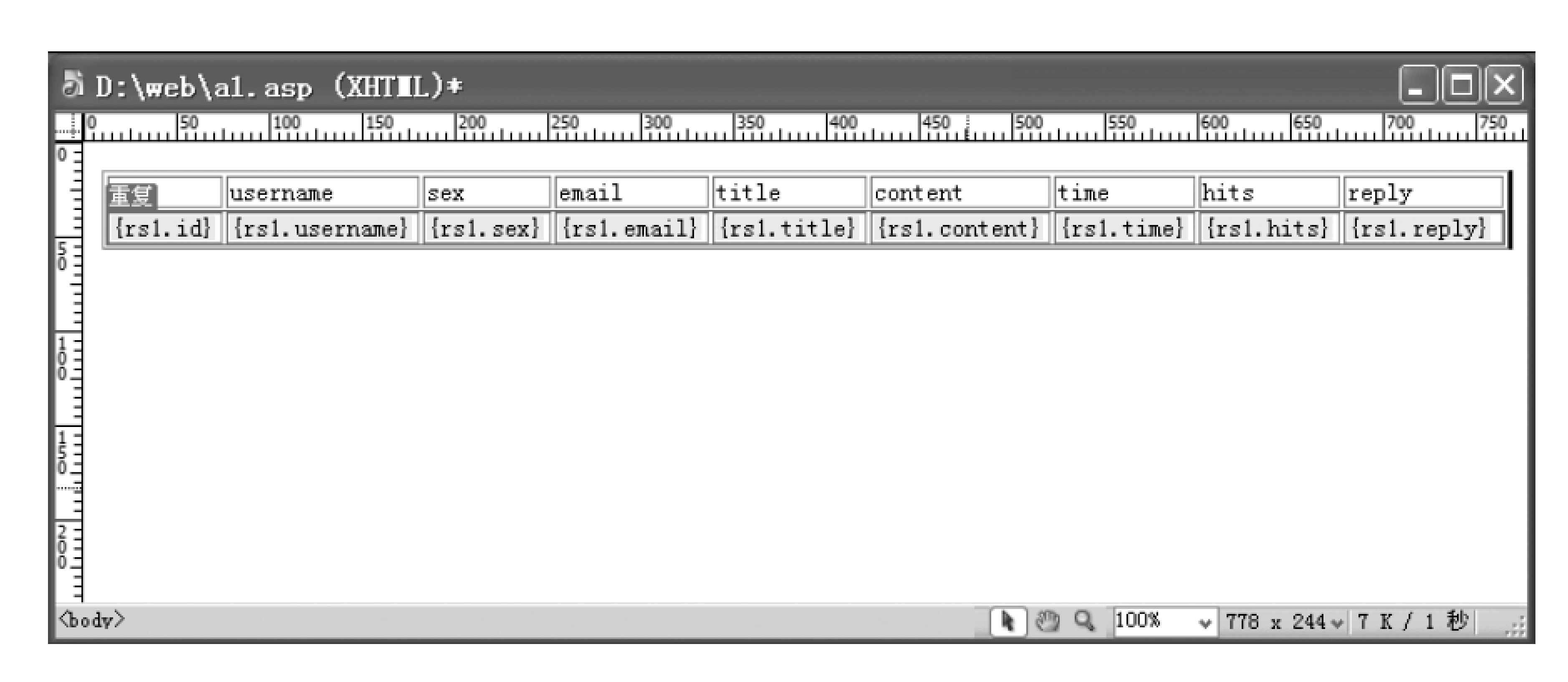


图 13-18　自动生成的动态表格

(4) 编辑表格中的文本内容。对自动生成的表格文本，需要编辑成对用户有含义的提示，如图 13-19 所示，在"代码"视图中将字段名相同的提示更改成相关的文字提示。

(5) 保存网页，按 F12 键预览网页。浏览器会打开网页 http://localhost/a1. asp。网页的显示效果如图 13-20 所示。

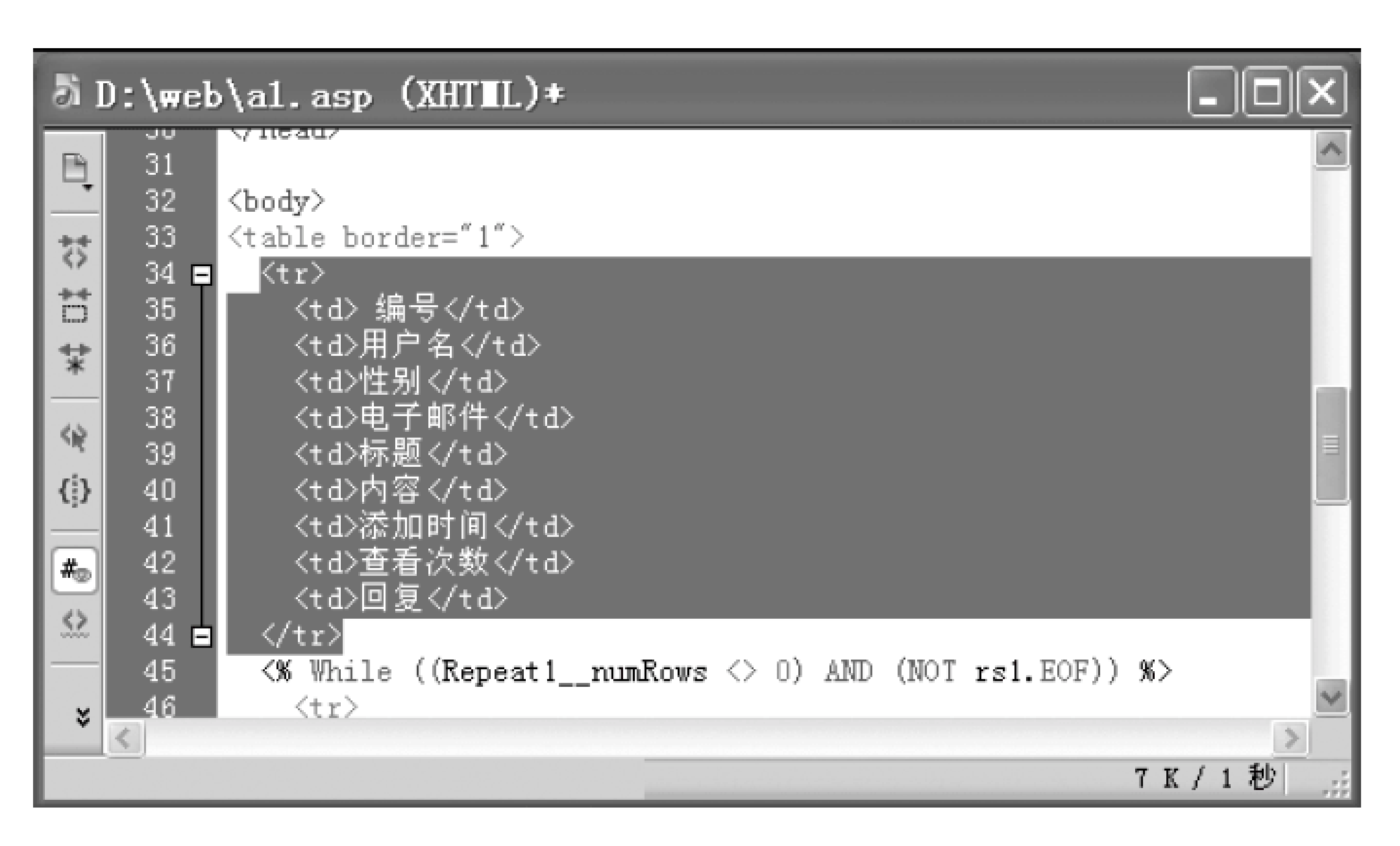


图 13-19　编辑表格文本提示



编号	用户名	性别	电子邮件	标题	内容	添加时间	查看次数	回复
1	李明	男	liming@126.com	我爱ASP	我爱ASP	2010-8-12 0:43:56	1	
2	王红	女	wangh@163.com	网站开发	网站开发与设计	2010-8-12 0:44:19	3	
3	张亮	男	zhangliang@tom.com	ASP	ASP技术	2010-8-12 0:46:22	0	
4	张小	女	zhangxiao@126.com	动态网页	动态网页与静态网页	2010-8-12 0:47:03	5	
5	李明	男	liming@126.com	我爱网站开发	我爱网站开发	2010-8-12 0:47:56	0	

图 13-20　动态表格输出的记录集

13.3.3　动态文本显示记录集

动态表格可以把一个记录集中的内容全部显示出来。如果需要显示某一条具体的数据，则需要使用动态文本，在网页中显示记录集中的数据。

(1) 新建一个 ASP VBScript 文件，保存在 D:\web 下，文件名为 a2.asp。

(2) 创建记录集。具体方法可参照 13.3.1 节。

(3) 设置数据筛选。在“记录集”对话框的“筛选”下拉菜单中选择 id 选项，将数据表中的 id 字段作为数据查询的条件，数字关系中选择“＝”选项，条件下拉菜单中选择“URL 参数”选项，URL 参数的字段为 id，如图 13-21 所示。单击“确定”按钮完成记录集的插入。

(4) 在 Dreamweaver 8.0 中执行“插入”→“表格”命令，插入一个 5 行 2 列、宽为 300 像素的表格。并在表格的第 1 列输入提示文本，如图 13-22 所示。

(5) 将鼠标置于“编号”右边的单元格中，执行“插入”→“应用程序对象”→“动态数据”→“动态文本”命令，在单元格中插入一个动态文本。在记录集 rs2 中选择需要显示的字段 id，如图 13-23 所示。



图 13-21　设置记录集

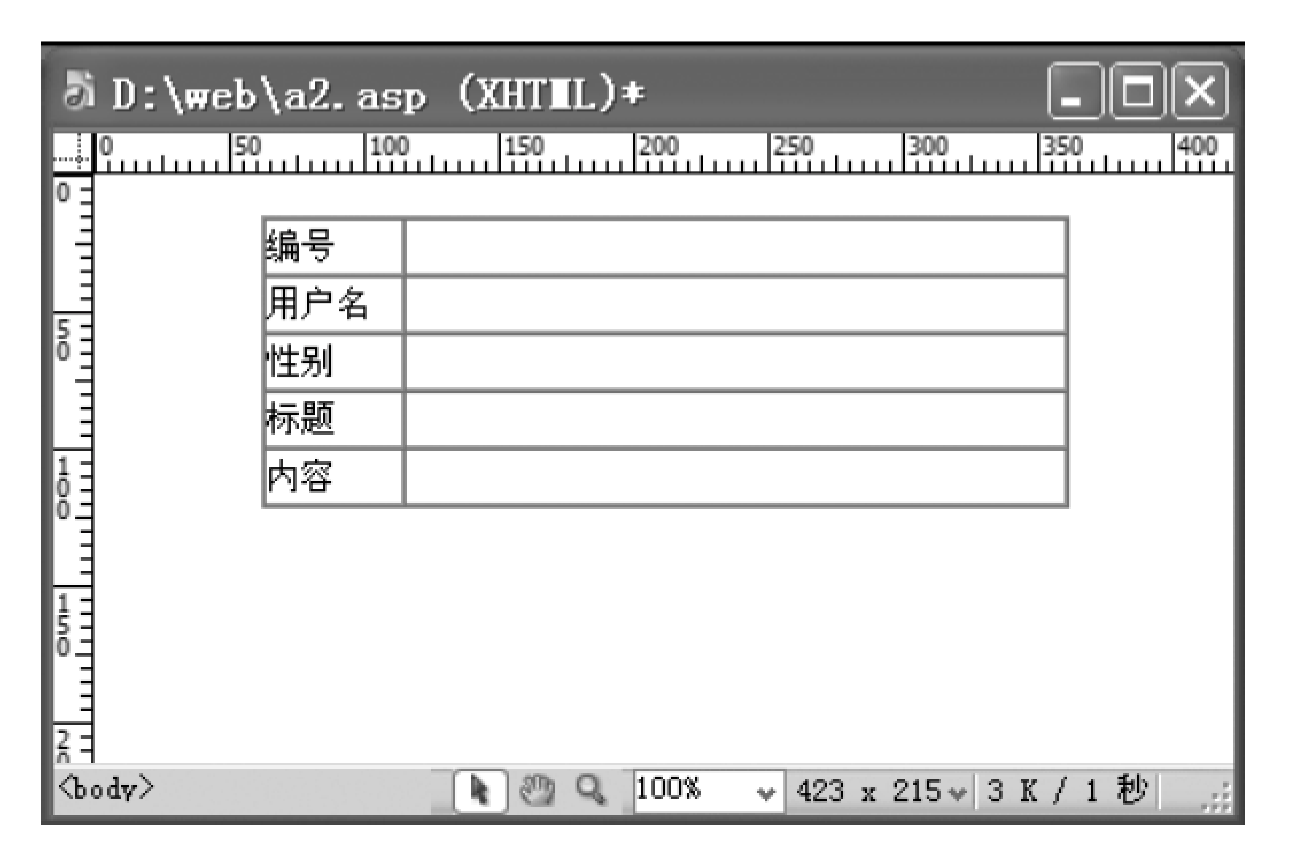


图 13-22　插入表格



图 13-23　设置动态文本

（6）用同样的方法在下面的单元格中插入其他需要的动态文本字段。插入动态文本的表格如图 13-24 所示。

（7）保存网页，在浏览器地址栏中输入“http://localhost/a2.asp?id=3”，网页会列表显示数据表中的一条数据，即 id 为 3 时所对应的数据内容，效果如图 13-25 所示。

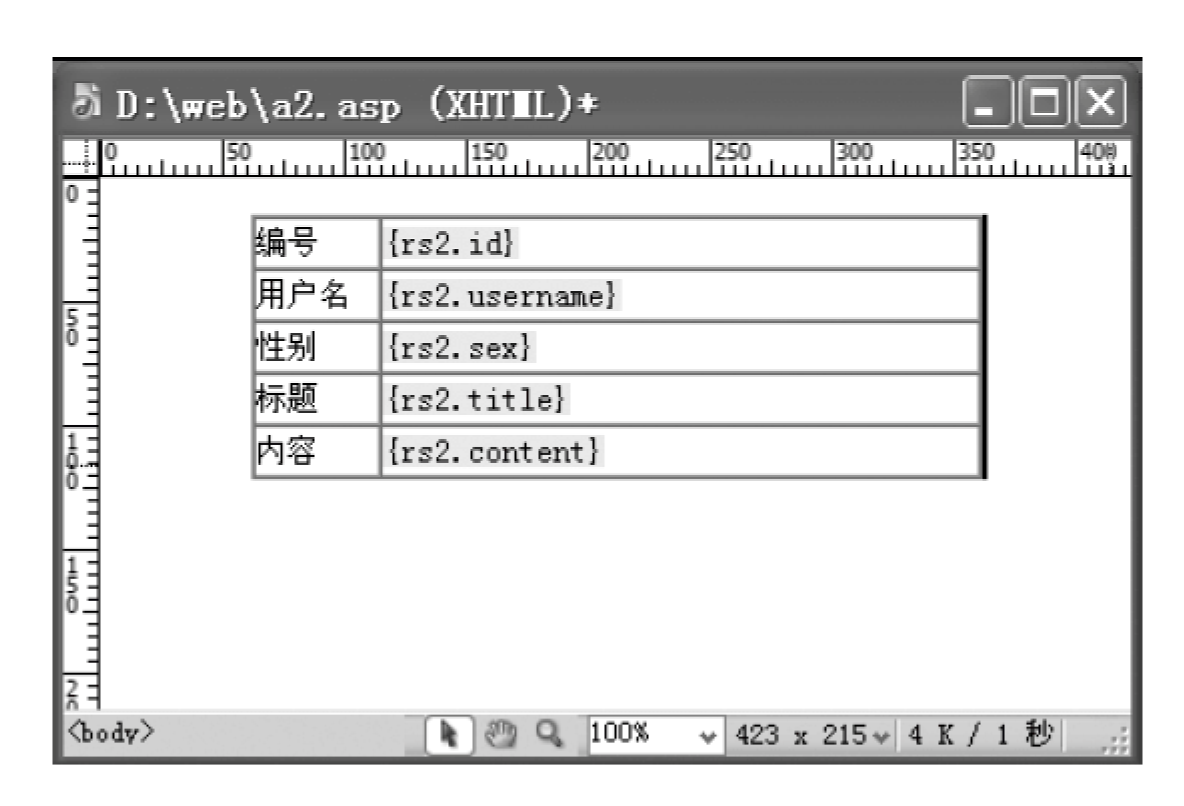


图 13-24　插入动态文本表格

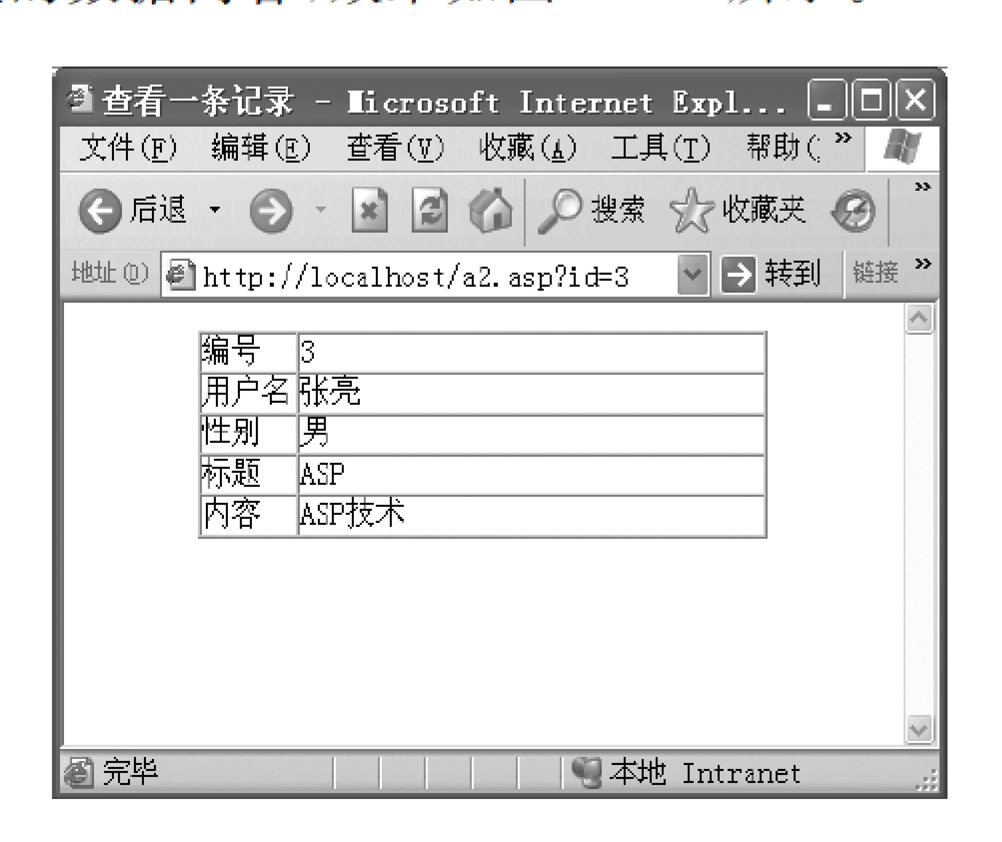


图 13-25　显示一条记录

13.3.4　插入记录集导航条

如果记录集中的数据一页无法显示，则需要添加分页链接。在 ASP 程序中，分页显示是一个十分复杂的过程和算法。Dreamweaver 8.0 提供了分页导航条工具，可以方便地实现数据的分页显示和翻页链接。

（1）打开前面建立的 a1.asp 文件，将鼠标定位在动态表格之后。

（2）执行“插入”→“应用程序对象”→“记录集分页”→“记录集导航条”命令，弹出“记录集导航条”对话框，如图 13-26 所示，设置完成单击“确定”按钮，即可在动态表格之后插入一个记录集导航条，如图 13-27 所示。



图 13-26　“记录集导航条”对话框

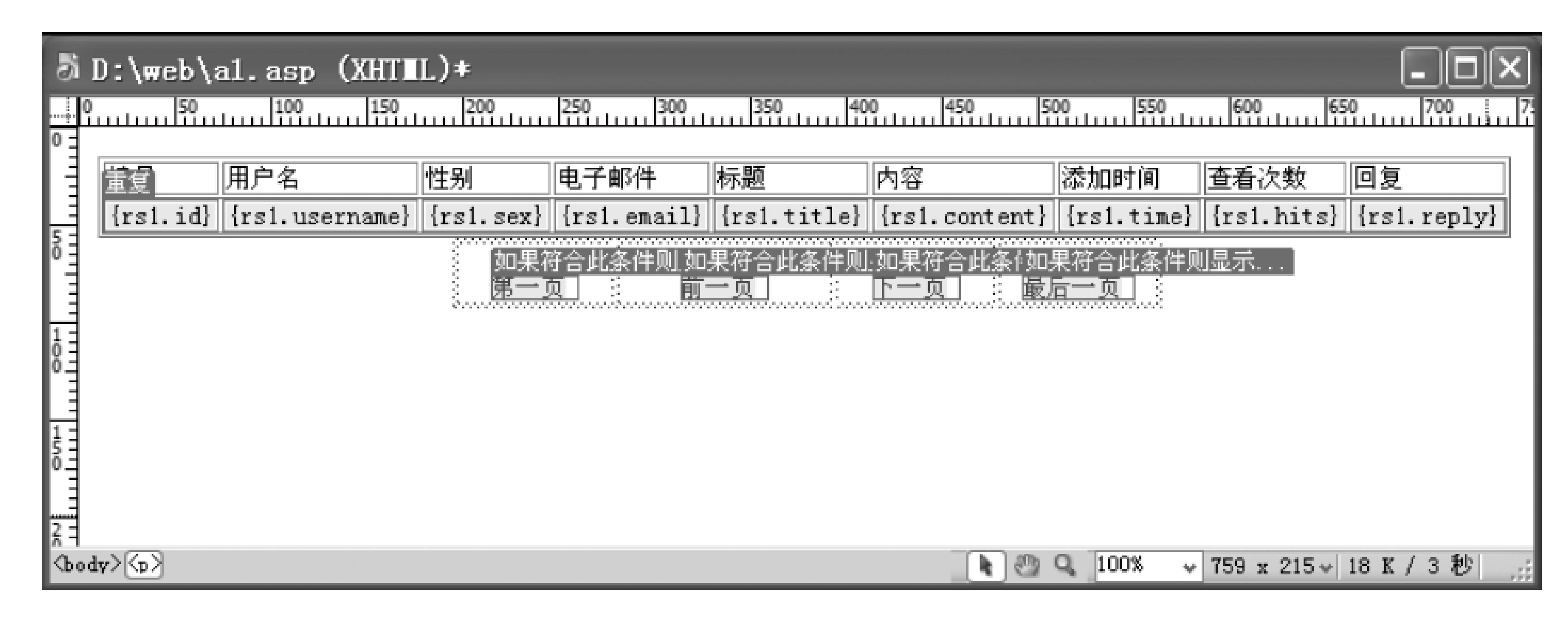
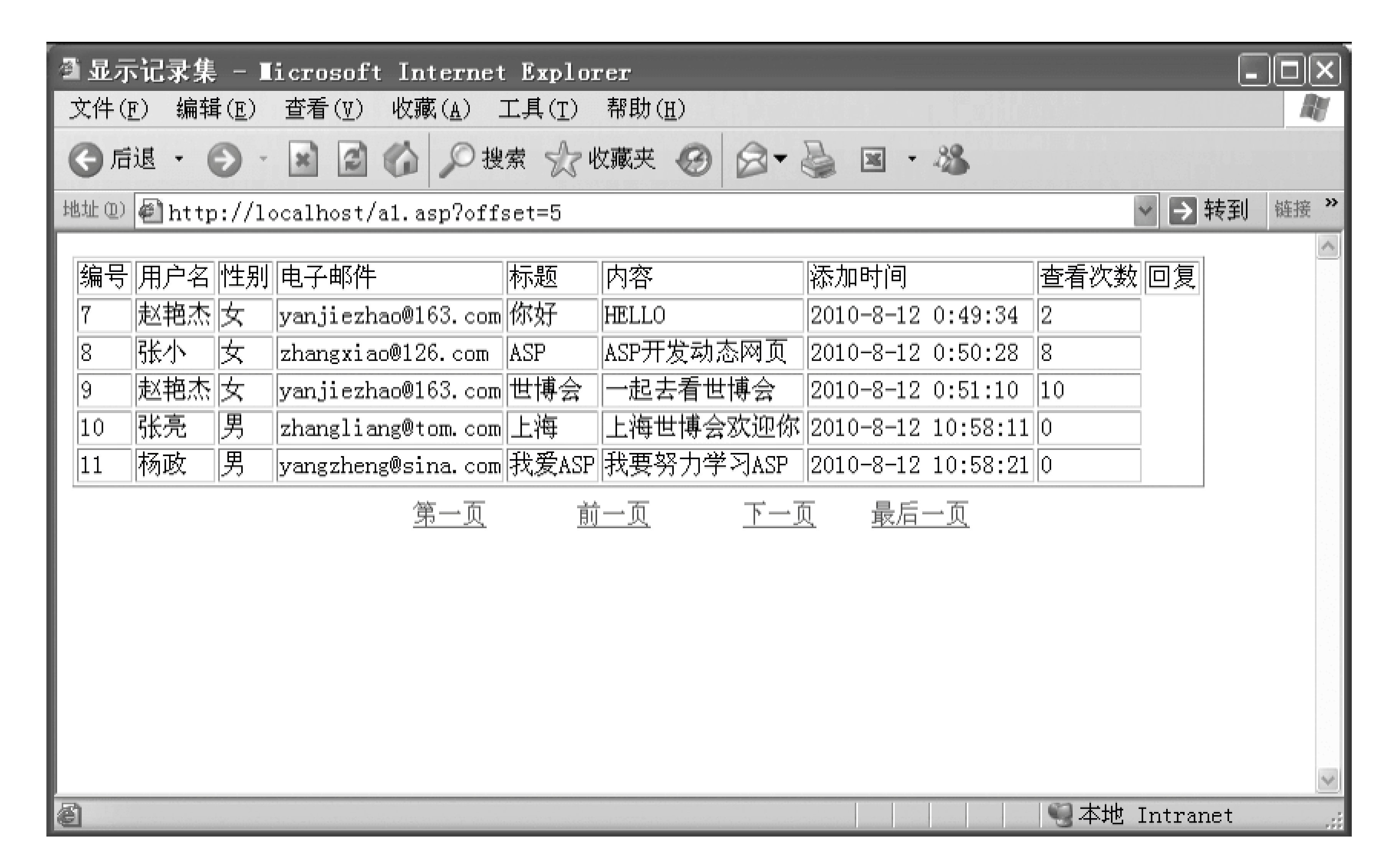


图 13-27　插入记录集导航条

（3）编辑分页链接的文本。可以在“代码”视图中找到记录集导航条的代码。在代码中将链接文本更改为所需要的文本。

（4）保存网页，按 F12 键预览，效果如图 13-28 所示。单击记录集导航条的分页链接，可以实现显示数据的翻页。



编号	用户名	性别	电子邮件	标题	内容	添加时间	查看次数	回复
7	赵艳杰	女	yanjiezhao@163.com	你好	HELLO	2010-8-12 0:49:34	2	
8	张小	女	zhangxiao@126.com	ASP	ASP开发动态网页	2010-8-12 0:50:28	8	
9	赵艳杰	女	yanjiezhao@163.com	世博会	一起去看世博会	2010-8-12 0:51:10	10	
10	张亮	男	zhangliang@tom.com	上海	上海世博会欢迎你	2010-8-12 10:58:11	0	
11	杨政	男	yangzheng@sina.com	我爱ASP	我要努力学习ASP	2010-8-12 10:58:21	0	

图 13-28　网页中的记录集导航条

13.4　实例：制作留言板

留言板的基本功能有用户留言填写、留言保存、留言列表、留言详细信息查看等内容，需要用 ASP 程序对数据库进行读写实现这些功能。程序中数据库的读写是这些功能实现的关键部分。下面将具体实现留言板的功能，注意，本节中的所有操作，必须在站点下完成。

13.4.1　制作添加留言网页 write.asp

留言板需要实现留言添加功能。留言添加功能是通过表单提交和数据保存两个步骤来实现的。用户在留言板表单上填写自己的留言以后，单击“提交”按钮，实现留言数据的提交与保存。Dreamweaver 8.0 提供了表单自动生成和数据自动保存的功能。在不需要编写多少代码的情况下可以完成留言功能的设计。

（1）在 Dreamweaver 8.0 中执行“文件”→“新建”命令，新建一个 ASP VBScript 文件。保存在根目录 D:\web 下，文件名为 write.asp。

（2）在 Dreamweaver 8.0 中选择“插入”→“应用程序对象”→“插入记录”→“插入记录表单向导”命令，弹出“插入记录表单”对话框。

（3）在“插入记录表单”对话框的“连接”下拉菜单中选择站点的数据库连接 data；在“插入到表格”下拉菜单中选择数据表 book；在“插入后，转到”文本框中输入完成数据插

入以后转向的网页，这里设置为“msg.asp?info＝留言添加成功。”(msg.asp 网页将在后面介绍制作方法)。在“表单字段”列表中，选择不需要输入信息的 id、time、hits、reply 字段，单击[−]按钮删除这些字段。在“表单字段”列表中，选择一个字段，在“标签”文本框中输入需要的标签，如图 13-29 所示。



图 13-29 “插入记录表单”对话框

(4) 单击“确定”按钮完成插入表单的设置。在 Dreamweaver 8.0 的“设计”视图中会添加如图 13-30 所示的表单。

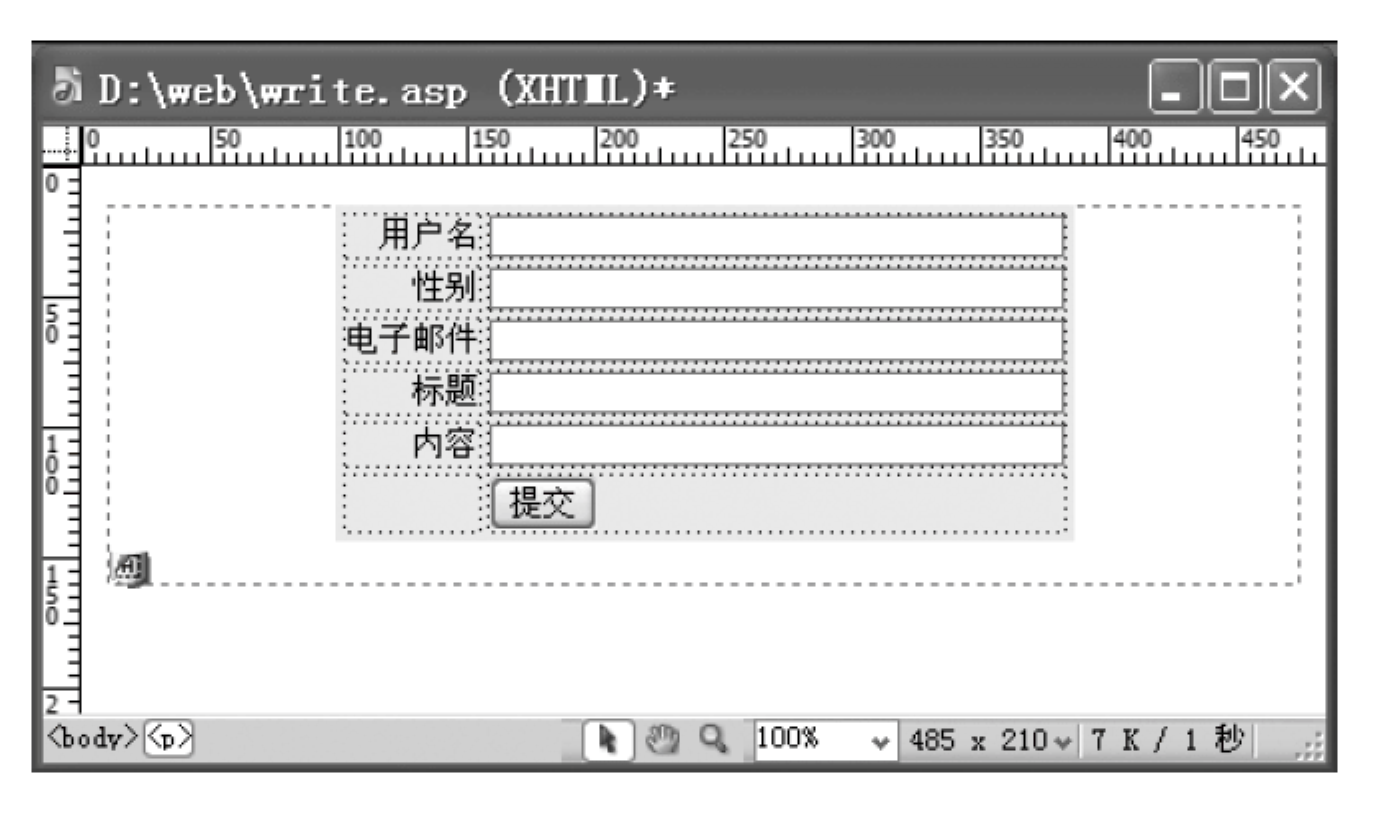


图 13-30 生成表单

(5) 表单中的所有字段都是文本框。而性别一栏中的数据，需要填写有效的值，可以把“性别”文本框更换成单选按钮组。选择“性别”文本框，按 Delete 键删除。将鼠标定位在“性别”后的单元格中，执行“插入”→“表单”→“单选按钮组”，弹出“单选按钮组”对话框，添加“男”、“女”标签，如图 13-31 所示。单击“确定”按钮，插入单选按钮组，效果如图 13-32 所示。

(6) 选中“内容”文本框，在“属性”面板中将“类型”修改为多行。

(7) 保存网页，按 F12 键预览网页，网页显示效果如图 13-33 所示。



图 13-31 “单选按钮组”对话框

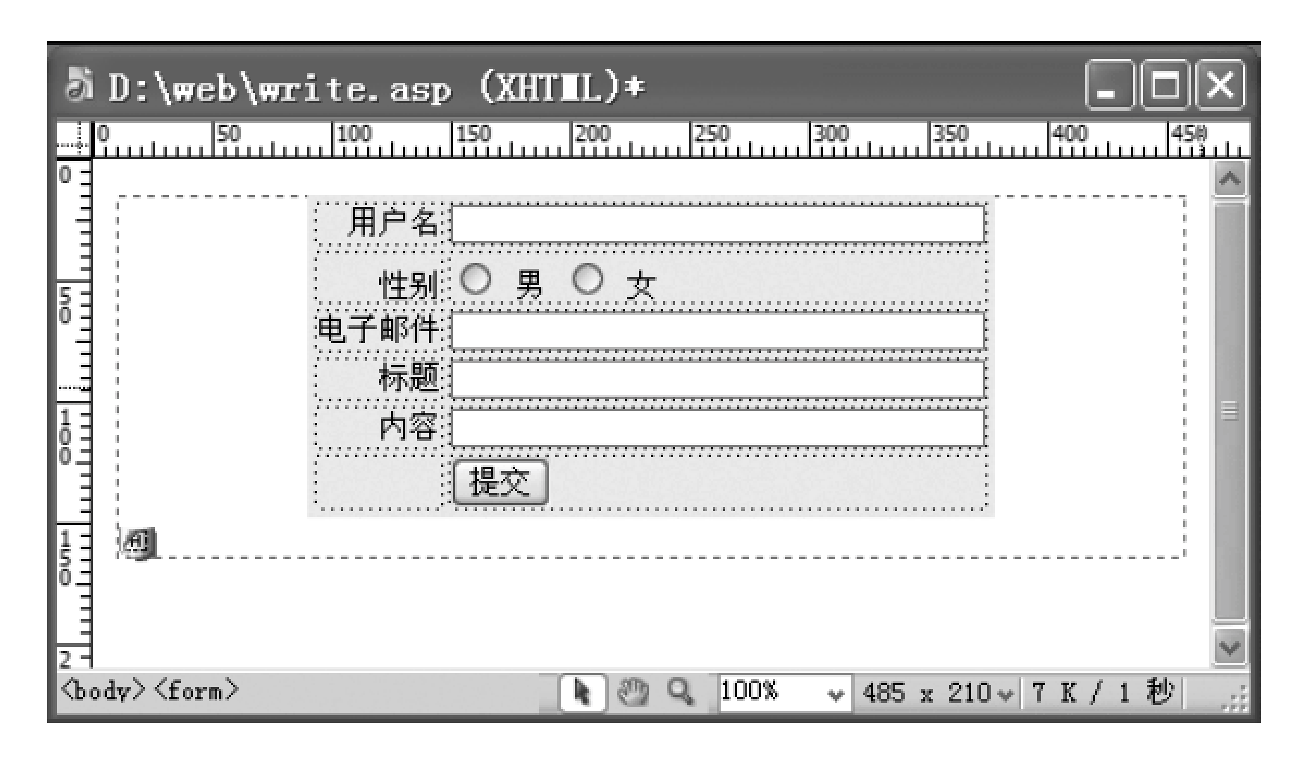


图 13-32 添加单选按钮组



图 13-33 添加留言网页

13.4.2 制作信息提示网页 msg.asp

在留言保存成功以后，会自动跳转到一个信息提示网页。这个网页用来显示 URL 传递过来的信息。

（1）在 Dreamweaver 8.0 中执行“文件”→“新建”命令，新建一个 ASP VBScript 文件。保存在根目录 D:\web 下，文件名为 msg.asp。

（2）在 Dreamweaver 8.0 的“标题”文本框中输入网页标题“信息提示网页”。

（3）将编辑窗口切换到“代码”视图，在<body>标签后输入代码<% =request("info") %>，用以显示URL 传递的提示信息，如图 13-34 所示。

（4）在“设计”视图中选中生成的 ASP 代码符号，在“属性”面板中单击“居中对齐”按钮，设置这一动态文本居中对齐显示。

（5）保存文件。当在 write.asp 页面中输入留言信息后，单击“提交”按钮，页面将自动跳转到 msg.asp 文件，效果如图 13-35 所示。

说明：当提交成功后，用户留言将通过 ASP 程序自动保存在数据库中，可以打开数据表 book 进行查看，如图 13-36 所示，数据表 book 中增加了 1 条记录。

```
D:\web\msg.asp (XHTML)*
<%@LANGUAGE="VBSCRIPT" CODEPAGE="936"%>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"
>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=gb2312" />
<title>信息提示网页</title>
</head>

<body>
<% =request("info") %>
</body>
</html>

1 K / 1 秒
```

图 13-34　添加代码





(a) 留言提交前



(b) 留言提交后

图 13-35　转入信息提示网页

book : 表

id	username	sex	email	title	content	time	h
1	李明	男	liming@126.com	我爱ASP	我爱ASP 	10-8-12 0:43:56	
2	王红	女	wangh@163.com	网站开发	网站开发与设计<	10-8-12 0:44:19	
3	张亮	男	zhangliang@tom.	ASP	ASP技术	10-8-12 0:46:22	
4	张小	女	zhangxiao@126.c	动态网页	动态网页与静态网	10-8-12 0:47:03	
5	李明	男	liming@126.com	我爱网站开发	我爱网站开发	10-8-12 0:47:56	
7	赵艳杰	女	yanjiezhao@163.	你好	HELLO 	10-8-12 0:49:34	
8	张小	女	zhangxiao@126.c	ASP	ASP开发动态网页	10-8-12 0:50:28	
9	赵艳杰	女	yanjiezhao@163.	世博会	一起去看世博会	10-8-12 0:51:10	
10	张亮	男	zhangliang@tom.	上海	上海世博会欢迎	0-8-12 10:58:11	
11	杨政	男	yangzheng@sina.	我爱ASP	我要努力学习ASP	0-8-12 10:58:21	
12	王红	女	wangh@163.com	教材	ASP动态网页制作	0-8-12 10:59:26	
13	张小	女	zhangxiao@126.c	HELLO	Hello ASP	0-8-12 11:00:09	
14	李明	男	liming@126.com	动态网站开发	ASP动态网站开发	0-8-12 11:00:50	
15	杨政	男	yangzheng@sina.	世博会	上海世博会全球	0-8-12 11:01:26	
19	王林	单选	wanglin@yahoo.c	求助	哪里有ASP动态网	0-8-12 12:07:32	

记录: 15　共有记录数: 15

图 13-36　留言记录保存在数据表中

13.4.3　制作留言列表网页 first.asp

用户添加留言以后,需要有一个网页把留言的内容进行列表和显示。留言网站的列表显示一般是网站首页。留言的标题会生成一个链接,用户单击这个链接以后会打开留言信息显示网页。留言的列表和分页程序可以利用 Dreamweaver 8.0 自动生成。

(1) 在 Dreamweaver 8.0 中执行"文件"→"新建"命令,新建一个 ASP VBScript 文件。保存在根目录 D:\web 下,文件名为 first.asp。

(2) 创建记录集。在"记录集"对话框的"名称"文本框中输入记录集名称 rs,在"连接"下拉菜单中选择数据库连接 data,在"表格"下拉菜单中选择表 book,在"列"栏中选择"选定的"单选按钮。在留言列表网页中不需要查询出这个表的所有内容,只需要查询 id、username 和 title 3 个字段。按住 Ctrl 键单击需要查询的字段。在"排序"下拉菜单中选择 id 选项,后面的排序方式选择"降序"。在留言列表网页中,需要把后添加的留言排列在前面,如图 13-37 所示。单击"确定"按钮,完成记录集的插入。

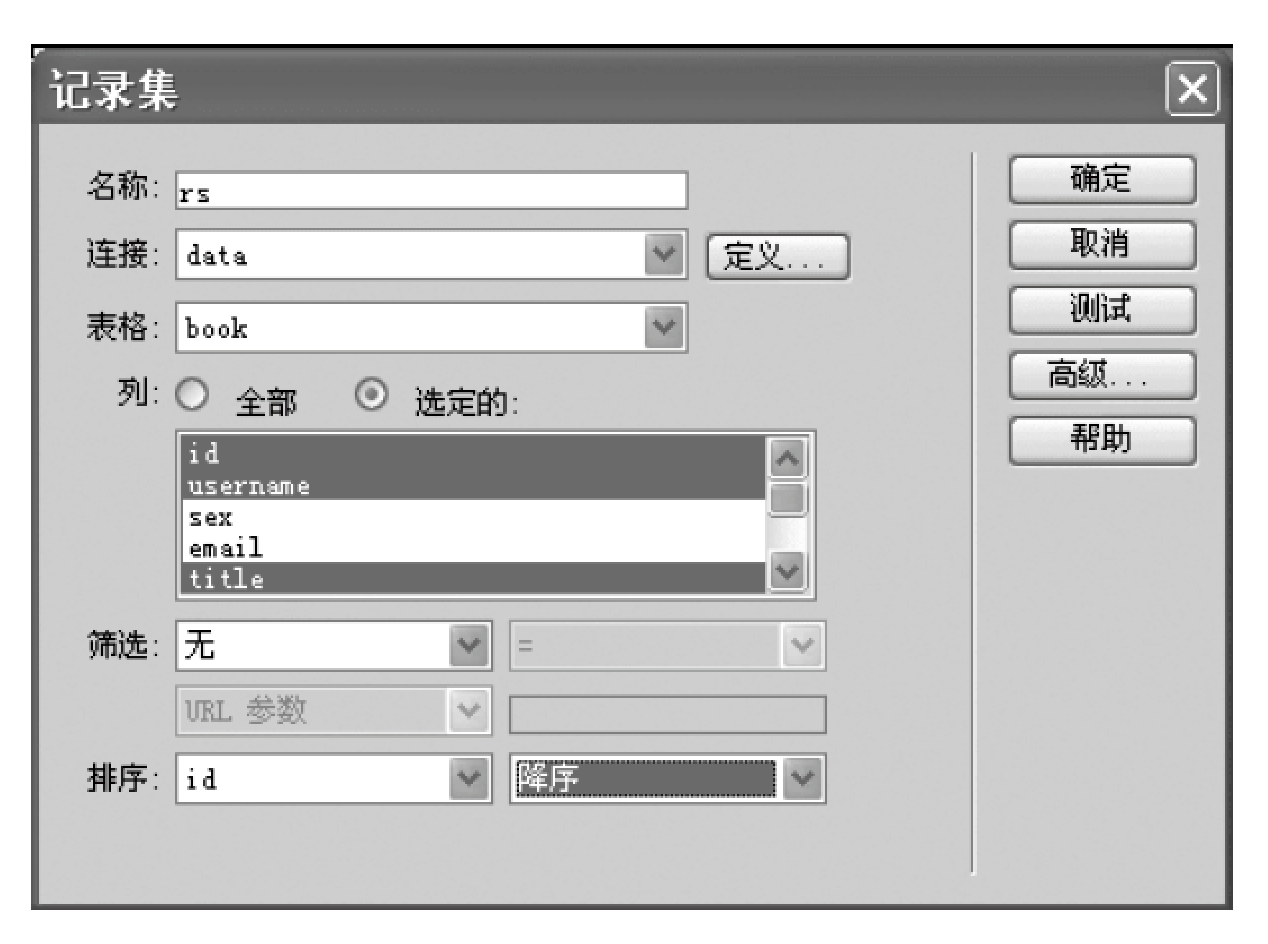


图 13-37　设置记录集

(3) 插入动态表格。在"动态表格"对话框的"记录集"下拉菜单中选择已经创建好的记录集 rs,在"显示"文本框中输入 6,设置每页显示 6 条记录,如图 13-38 所示。单击"确定"按钮完成设置。



图 13-38　设置动态表格

(4) 在“设计”视图中单击动态表格的最后 1 个单元格，在“代码”视图中找到代码<%=(rs.Fields.Item("title").Value)%>。这句代码用于显示留言的标题。需要在这句代码中添加一个链接，链接到网页 show.asp 显示留言的内容(show.asp 网页将在后面介绍制作方法)。下面是更改以后的生成网页链接的代码：

```
<a href="show.asp?id=<%=(rs.Fields.Item("id").Value)%>" target=_blank>
<%=(rs.Fields.Item("title").Value)%>
</a>
```

(5) 选中动态表格，在表格的“属性”面板中设置表格的宽度为 500 像素，“对齐”方式为“居中对齐”。在表头提示中，输入所需的表头文本，如图 13-39 所示。

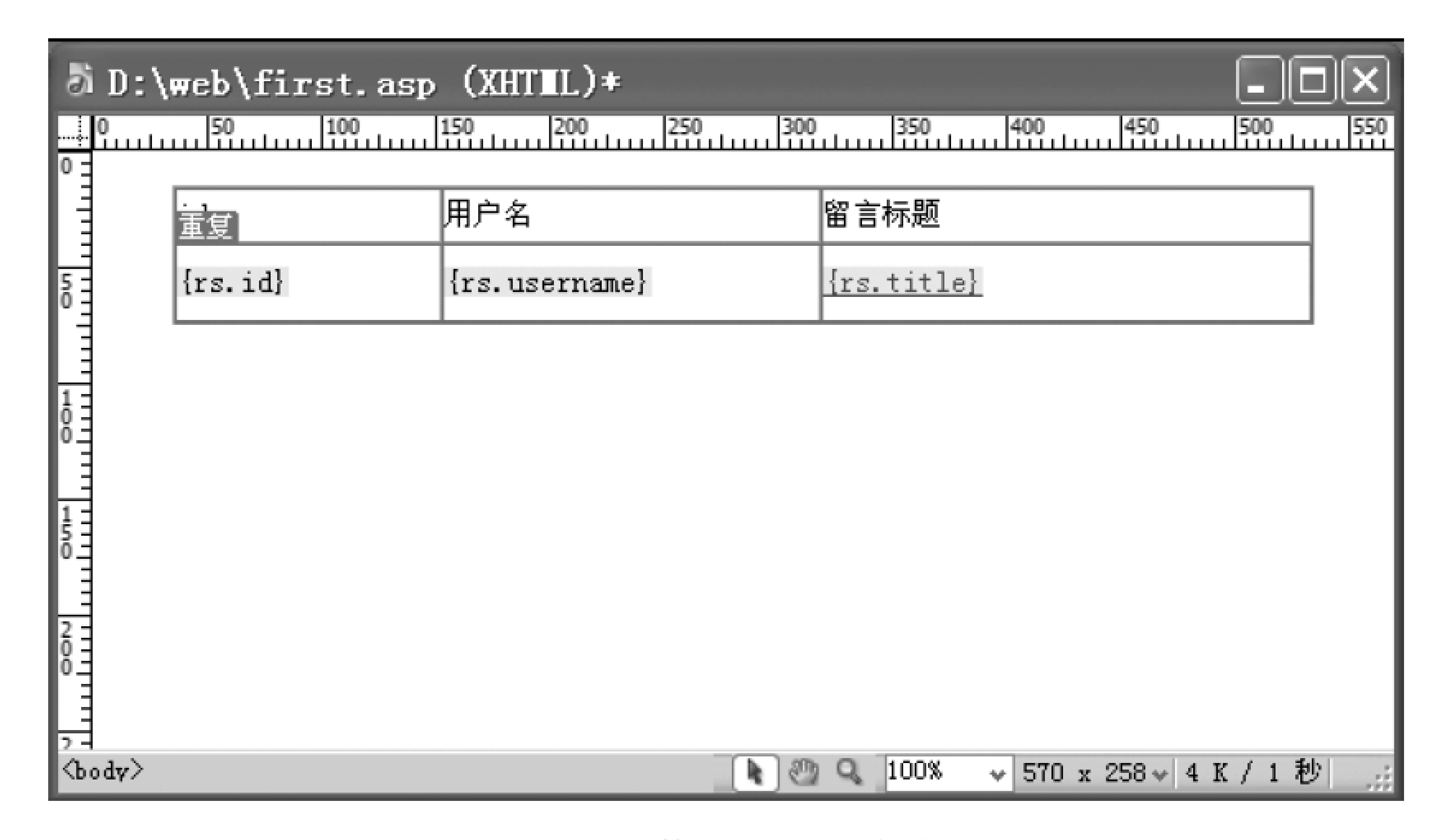


图 13-39　修改后的动态表格

(6) 插入记录集导航条。具体方法可参照 13.3.4 节。插入后效果如图 13-40 所示。

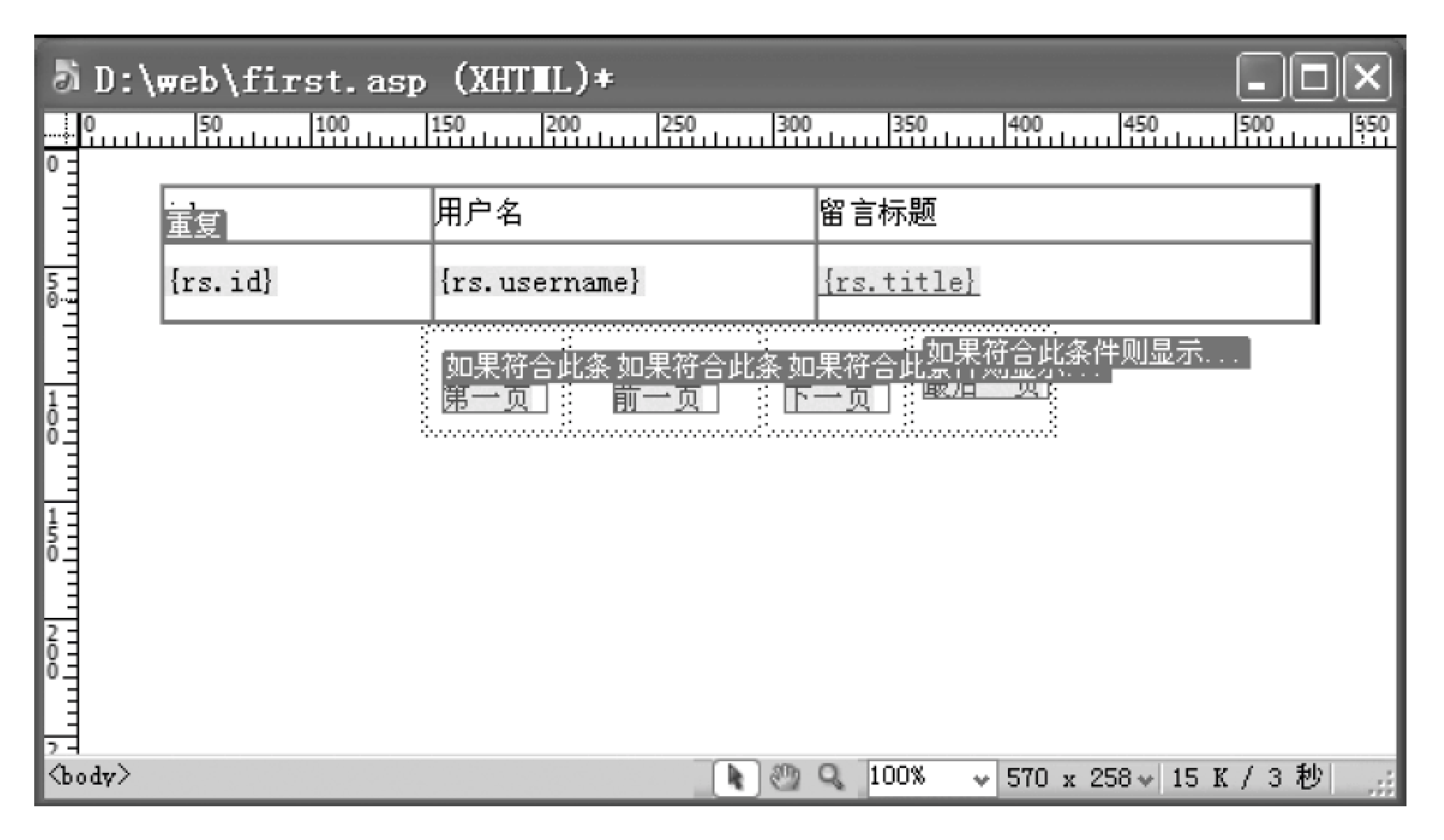


图 13-40　插入记录集导航条

(7) 保存网页，按 F12 键预览。留言列表网页的运行效果如图 13-41 所示。



图 13-41　留言列表网页

13.4.4　制作留言显示网页 show.asp

留言列表网页中列出了数据库中的留言，留言标题生成的指向留言查看网页的链接。单击这个链接以后，需要打开一个留言查看网页。留言查看网页是从数据库中查询到这一条留言数据，并用动态文本的方式显示出来。

(1) 在 Dreamweaver 8.0 中执行“文件”→“新建”命令，新建一个 ASP VBScript 文件。保存在根目录 D:\web 下，文件名为 show.asp。

(2) 在 Dreamweaver 8.0 的“标题”文本框中输入网页标题“留言显示网页”。

(3) 创建记录集。在“记录集”对话框的“名称”文本框中输入记录集名称 rs1，在“连接”下拉菜单中选择数据库连接 data，在“表格”下拉菜单中选择表 book，在“列”栏中选择“全部”单选按钮。在“筛选”下拉菜单中选择 id，将数据表中的 id 字段作为数据查询条件，数值关系中选择“=”选项，在条件下拉菜单中选择“URL 参数”，URL 参数的字段填写 id，如图 13-42 所示。单击“确定”按钮，完成记录集的插入。



图 13-42　设置记录集

（4）执行“插入”→“表格”命令，插入一个 7 行 2 列、宽为 500 像素的表格。在表格的左边单元格中输入提示文本，如图 13-43 所示。

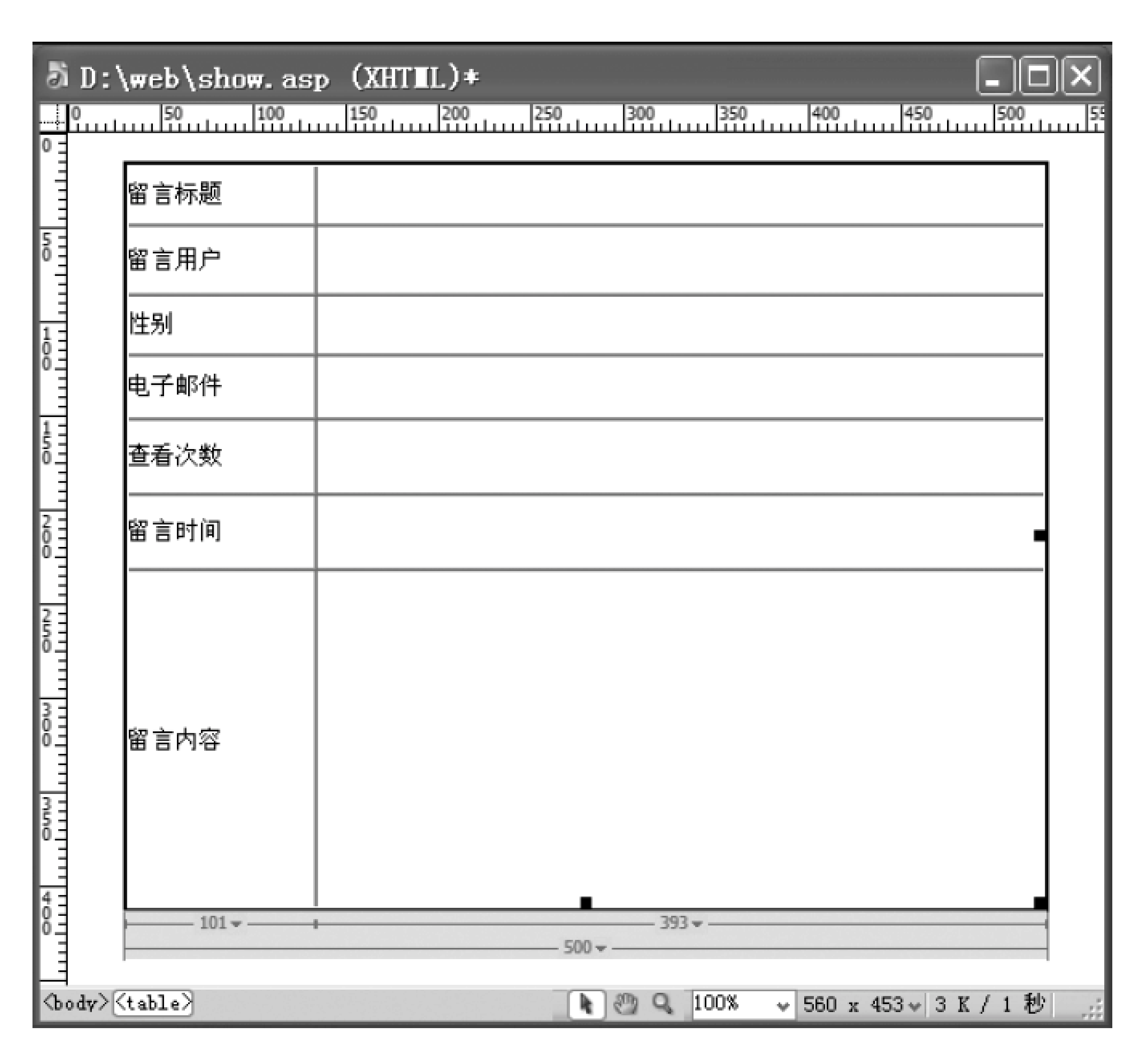


图 13-43　插入表格

（5）选中“留言标题”单元格右边的单元格，执行“插入”→“应用程序对象”→“动态数据”→“动态文本”命令，在单元格中插入一个动态文本。在记录集 rs1 中选择需要显示的字段 title。用相同方法为其他单元格插入动态文本。插入动态文本的表格如图 13-44 所示。

D:\web\show.asp (XHTML)*

留言标题	{rs1.title}
留言用户	{rs1.username}
性别	{rs1.sex}
电子邮件	{rs1.email}
查看次数	{rs1.hits}
留言时间	{rs1.time}
留言内容	{rs1.content}

<body> 100% 560 x 453 5 K / 1 秒

图 13-44　插入动态文本

(6) 在数据表 book 中有一个 hits 字段用来记录数据库的查看次数，用户每次查看这条留言时会把这个留言的计数加 1。在 ASP 中需要使用编辑的方法实现数据库的更新。执行“插入”→“应用程序对象”→“命令”命令，弹出如图 13-45 所示的“命令”对话框。在该对话框中的“名称”文本框中输入命令名称“C1”，在“连接”下拉菜单中选择数据连接 data，在“类型”下拉菜单中选择“更新”选项。单击“确定”按钮完成命令的插入。



图 13-45 “命令”对话框

(7) 在“代码”视图中找到 SQL 语句 C1. CommandText = " UPDATE SET WHERE"，这个语句没有正确生成数据的更新。需要修改为下面的语句：

```
C1.CommandText= "UPDATE book SET hits= hits+ 1 WHERE id= "& request ("id")
```

(8) 保存网页。在浏览器中打开网页 first. asp，在留言列表中单击一个留言标题的链接，打开留言显示网页显示一条留言，如图 13-46 所示。刷新网页时，留言查看次数的计数会相应变化。

13.4.5 制作网页效果

前面已经完成了网页留言的添加和查看功能，但是页面效果单调，而网页不光要实现功能，还需要美观的界面，才能受到用户的接受和喜爱。本节将为前面创建的网页文件添加背景效果，效果如图 13-47 所示。

(1) 打开 write. asp 文件，执行“插入”→“表格”命令，插入一个 1 行 1 列、宽为 100% 的无边框表格。

(2) 选中该表格，在“属性”面板中的“背景图片”文本框中选择背景图片，这里选择




(a) 单击留言标题“求助”



(b) 查看“求助”留言

图 13-46　查看留言

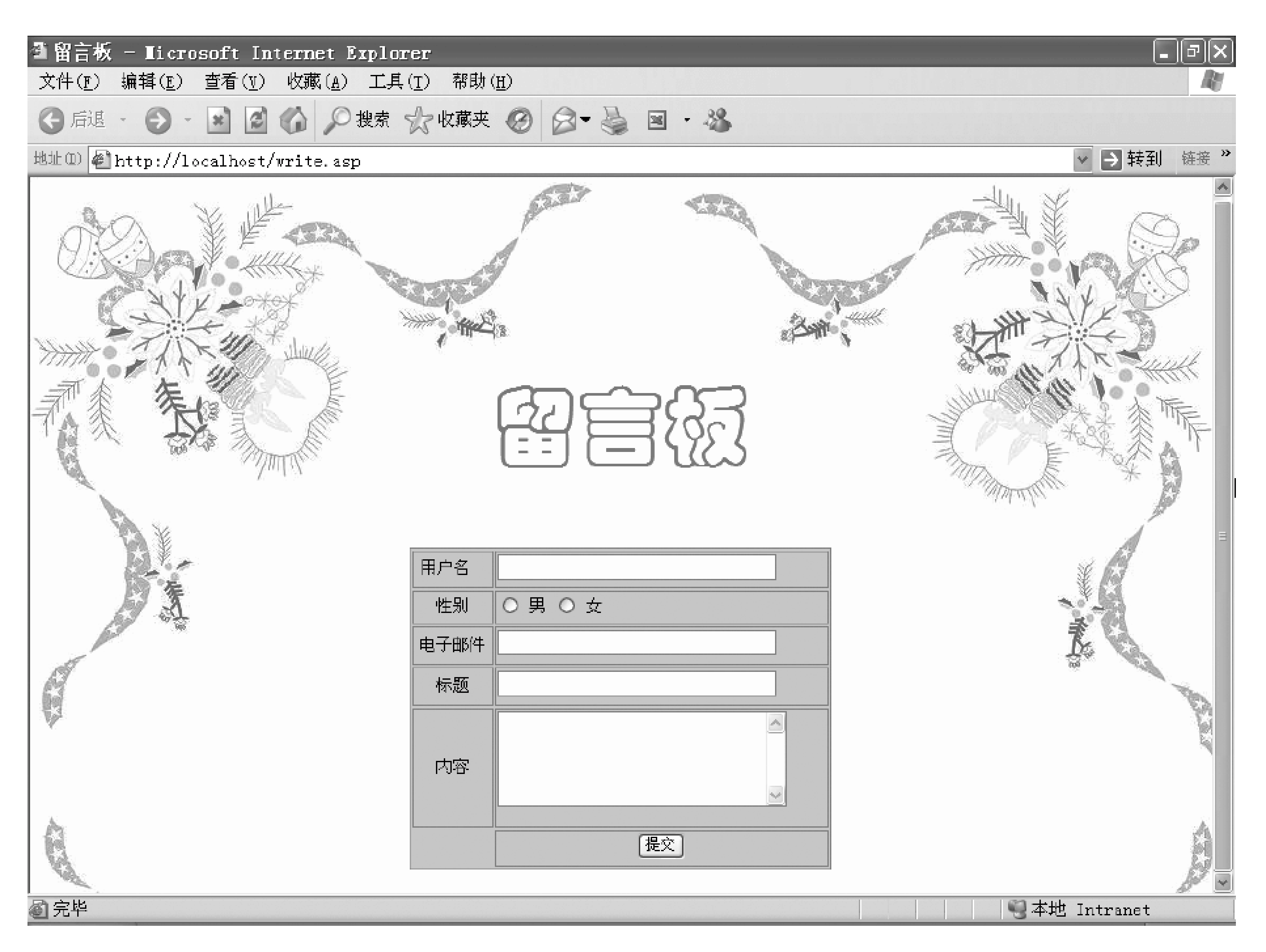


图 13-47　添加背景效果

D:\web\images\bj.jpg。

（3）在“设计”视图中，按住鼠标左键不放，在动态网页的原有内容上拖动，选中原有的动态网页内容，执行“编辑”→“剪切”命令，剪切这些内容。将鼠标放置在单元格内，执行“编辑”→“粘贴”命令，将动态网页内容移动到单元格中，如图 13-48 所示。

（4）选中表单表格，在“属性”面板中设置表格的“边框”为 1，“间距”为 2，“填充”为 2，“边框颜色”为 #999999，“背景颜色”为 #FFCCFF。

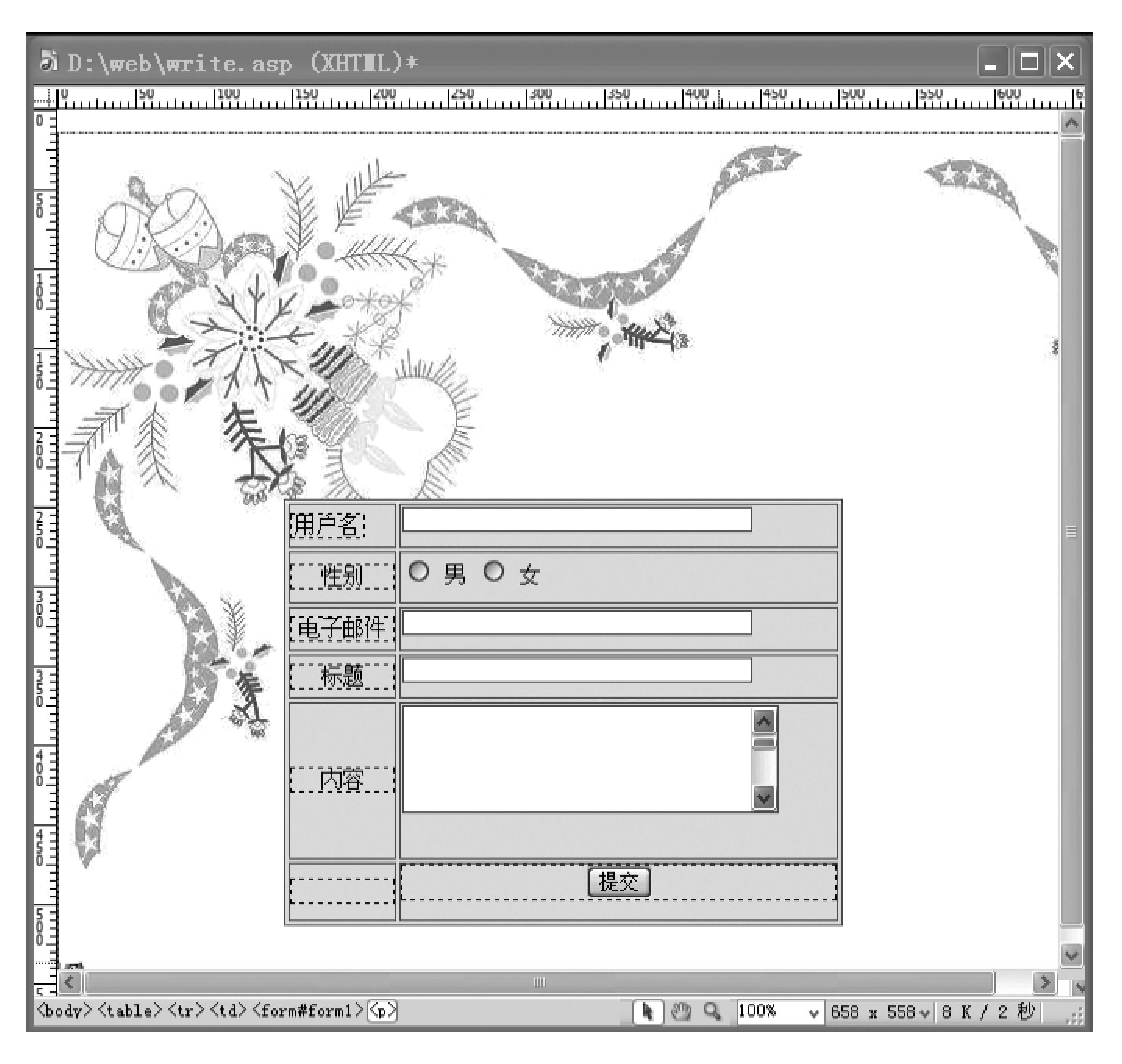


图 13-48　将动态表单移到单元格中

(5) 将鼠标定位在表单上端,输入文字“留言板”,设置大小为 72,字体为华文彩云,颜色为♯FF00FF,居中对齐,如图 13-49 所示。

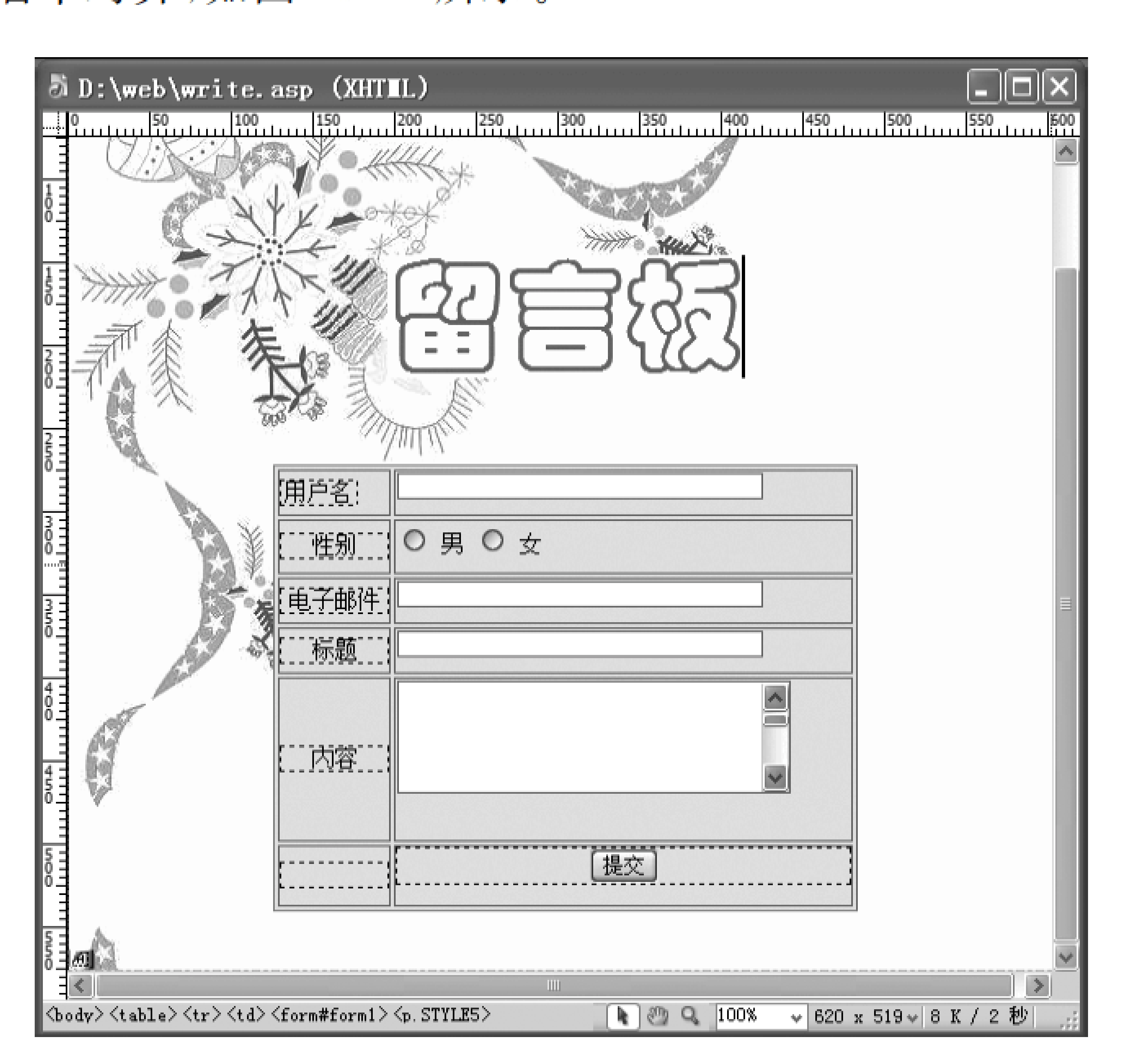


图 13-49　添加“留言板”标题

(6) 保存网页,按 F12 键预览。网页效果如图 13-47 所示。

(7) 用相同的方法,为 first.asp、show.asp、msg.asp 文件设置网页效果,如图 13-50、图 13-51 和图 13-52 所示。



图 13-50　first.asp 页面效果



图 13-51　show.asp 页面效果

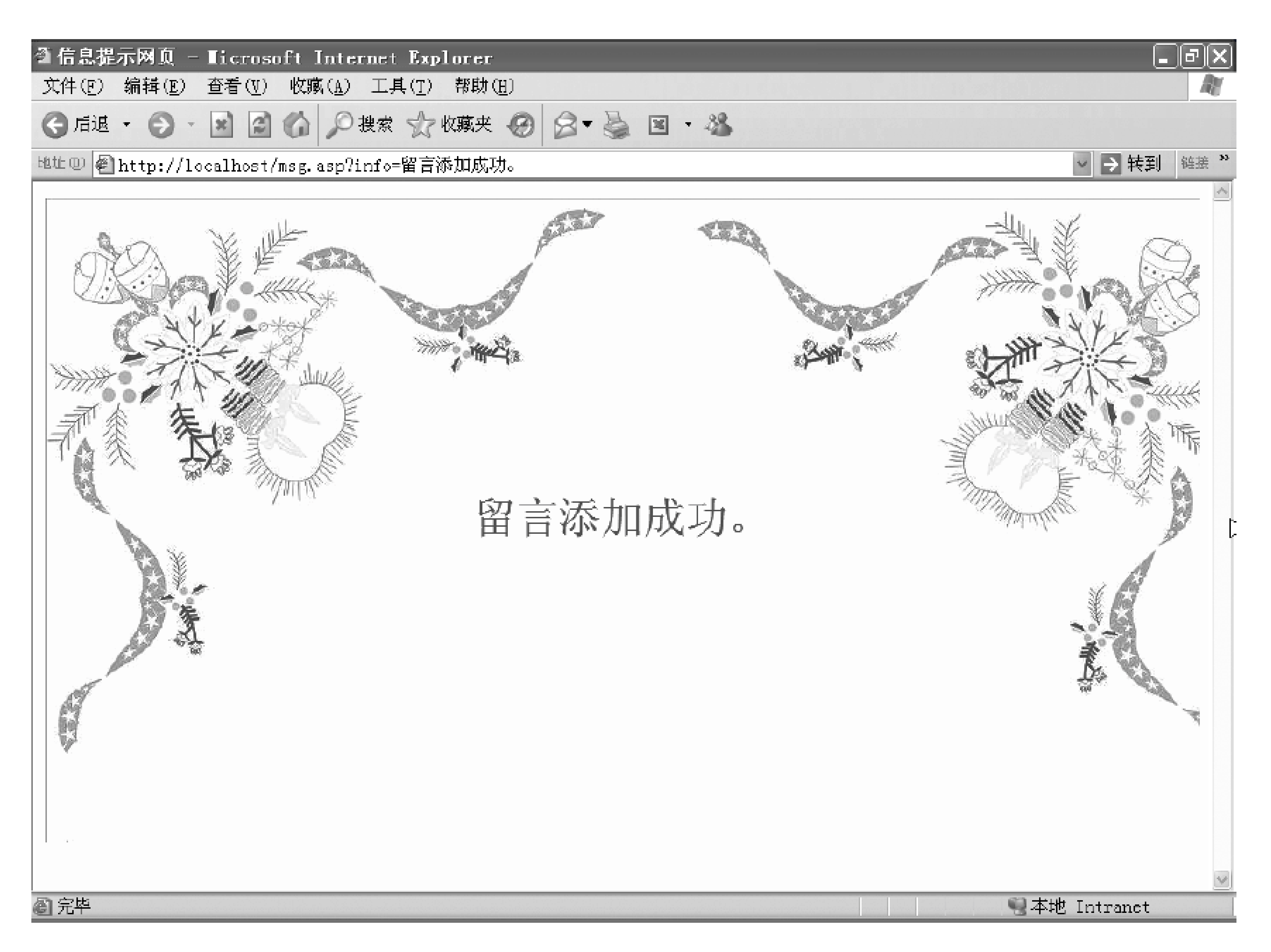


图 13-52 msg.asp 页面效果

13.5 习 题

操作题

利用本章所学知识,制作一个简单的聊天室页面。

提示: 本网页可以利用上下框架结构进行布局。下框架页面用来输入聊天信息,提交后在上框架页面中显示出来。

参 考 文 献

1. 昭君工作室. Dreamweaver 8 网页制作入门与实例教程. 北京：机械工业出版社，2006.
2. 袁磊，陈伟卫. 网页设计与制作实例教程. 北京：清华大学出版社，2008.
3. 孙印杰，马子彦等. 网页设计应用教程. 北京：电子工业出版社，2008.
4. 飞思教育. 范例学中文版 Dreamweaver. 北京：电子工业出版社，2008.
5. 戚海燕，温俊芹. 网站建设与网页制作案例教程. 北京：中国科学技术出版社，2008.
6. 刘好增，张坤等. ASP 动态网站开发实践教程. 北京：清华大学出版社，2007.
7. 杨志姝，吴俊海等. Dreamweaver 8 网页制作与网站开发标准教程. 北京：清华大学出版社，2006.
8. 徐磊. 网页制作与网站建设技术大全. 北京：清华大学出版社，2008.
9. 王征. JavaScript 网页特效实例大全. 北京：清华大学出版社，2006.
10. 张涛，田瑜辉等. JavaScript 精彩网页特效实例精粹. 北京：人民邮电出版社，2007.
11. 陈学平. 动态数据库网页设计与制作. 北京：电子工业出版社，2007.
12. 三虎工作室. Dreamweaver 网页制作自学实战手册. 北京：科学出版社，2010.
13. 朱印宏. 网页制作与网站开发从入门到精通. 北京：科学出版社，2009.
14. 伊格. 网页制作语言——HTML. 上海：上海交通大学出版社，2000.